电脑应用和娱乐的第一选择 总第95期

大众软件

2001 06

Popsoft

WWW.POPSOFT.COM.CN

龍族的生存之道，不仅仅是PK

■ 专题综述

电子商务遭遇假日经济

■ 实用软件

初探Windows Media v8

■ 网络时代

路由器的未来

■ 前线地带

龙战士Ⅲ

幽浮——强力战士

■ 攻略指引

北欧神话

通往黄金帝国之路

■ 硬件评析

0.15微米工艺CyrixⅢ先睹为快

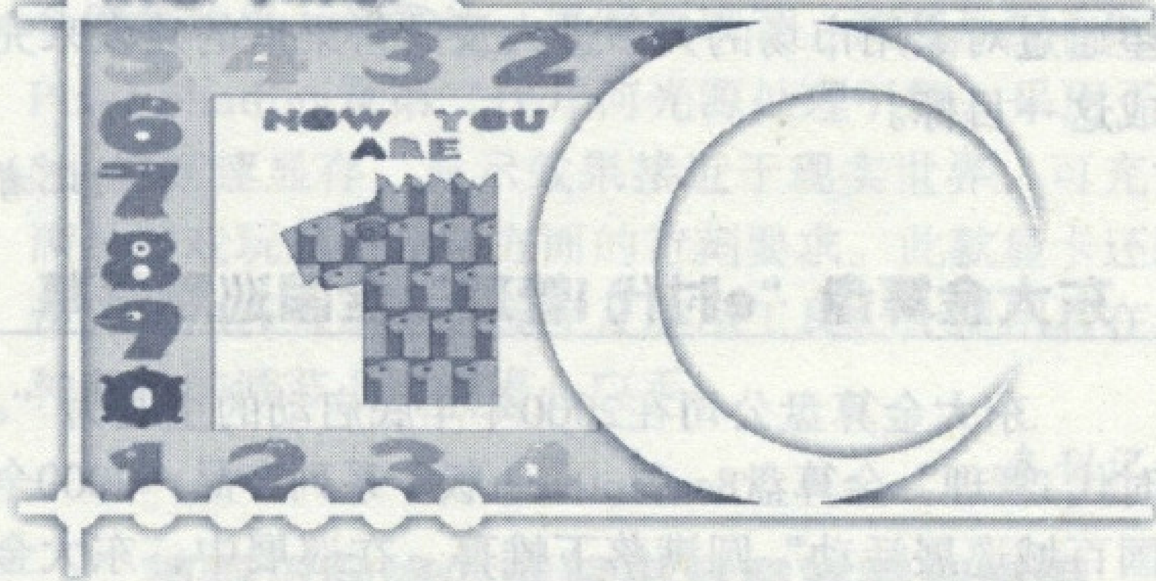
■ 专题企划

“变速齿轮”给在线游戏带来了什么？

零售价 ￥：6.50元



ISSN 1007-0060
06



COMDEX/China 2001准备就绪

将于2001年4月4日－7日在中国国际展览中心隆重举行的COMDEX/China 2001——第五届世界计算机博览会暨第二十二届中国计算机产品北京展览交易会，由中华人民共和国信息产业部、中华人民共和国科学技术部、中国国际贸易促进委员会主办，目前已准备就绪，呈现出强大的阵容。海尔、长城、浪潮、四通、赛迪集团、协同数码等国内知名企业，三星、飞利浦、优派等海外著名公司均已入驻。我国的台湾展团、香港展团和韩国展团、美国展团订下了相当大面积的展位，凸现了开拓中国大陆市场的整齐阵容。与展览同期举办的COMDEX/China 2001研讨会包括主题演讲、专业讲座和讨论大会三大部分。届时，Intel公司架构部高级执行副总裁兼总经理Paul Otellini先生，美国国家半导体公司全球行销资深副总裁Roland Andersson先生，中科院软件所电子政务研究室主任李磊博士，Cicso公司高级企业行销副总裁Peter Alexander先生，以及Inktomi公司创始人之一、首席科学家Eric Brewer博士将给与会者带来精彩的主题演讲，还有主题为e-mobility、ASP、Linux、操作平台、后PC时代、风险投资讲座、高速网络、网络管理、信息安全等的专业讲座。近50场次的研讨会将全面覆盖IT领域的热点技术问题和行业发展趋势。感兴趣的观众可通过大会网站www.comdex.com.cn报名。由美国商务部组织的美国商务考察团也将参观本次大会。



本刊记者

首届中国城域网建设论坛将在京举行

2001年4月17和18日，首届中国城域网建设论坛将在京举行。此次论坛将探讨如何将宽带网络建设与城市信息化的规划结合起来，建设具有中国特色的城市宽带网，使互联网更能够服务于大众。该论坛由信息产业部电信研究院主办，中国网络通信公司、中国电信集团公司数据通信局应邀成为本次论坛的支持单位。该论坛将邀请来自国内电信运营商的代表、国际国内著名的系统软硬件厂商代表、城域网业主单位代表、系统集成商和国内外从事相关领域研究的专家等近千人参加，围绕中国城域网建设的作用与意义、面临的挑战与策略、今后的调整与发展等专题进行研讨。城市具有经济发达、工业产业区集中、人口密度高、覆盖地域密集等特点，为城域网建设提供了必要条件。首届中国城域网建设论坛，旨在促进城市宽带的迅速发展，协调和指导相关项目的建设。

本刊记者

WPS 2000获得国家科技最高荣誉

2001年2月，金山公司的旗舰产品WPS 2000荣获2000年度国家科学技术进步二等奖，这也是国内通用软件行业有史以来获得的国家级最高荣誉。金山公司于今年3月3日在全国发放了WPS最新版本2001的Beta3测试版。WPS的这个版本将彻底解决与市面上同类软件的兼容问题，不需任何



网址	www.popsoft.com.cn
业务联系	editor@popsoft.com.cn
应用投稿	tools@popsoft.com.cn
娱乐投稿	games@popsoft.com.cn
新闻投稿	news@popsoft.com.cn
读者来信	reader@popsoft.com.cn
广告联系	adv@popsoft.com.cn
网管联系	webmaster@popsoft.com.cn
发行联系	issue@popsoft.com.cn
邮发中心	jhyf@popsoft.com.cn
合作伙伴	www.263.net

正文用纸：辽宁省开原制浆造纸厂

本刊特约作者

庞大智　佘一兵　侯　毅　李　婧
蔡　旋　任　良　大胖子　费江枫
程　嘉　孟祥军　汪　军　祁　玲
祝佳音　黄　翙　李文睿　张广宇
甘旭东　于国重　赵　挺　李　宾

本刊如有印刷、装订错误，由煤炭工业出版社印刷厂负责调换。

地址：北京朝阳芍药居(100029)

工具就可以直接读取Word、Excel、Powerpoint等文件，而且可以直接存成Word、Excel、Powerpoint等格式，甚至可以直接读入函数计算等格式。

本刊记者

搜狐三周年庆典活动



2001年2月25日，搜狐公司在北京举行了"万众豪情搜狐夜2001"搜狐三周年庆典酒会，并以此拉开其庆祝活动的序幕。全部庆祝活动包括在北京、上海、广州、西安等9大城市举行声势浩大的"搜狐全国网友大联欢"，以及搜狐在线推出的"三周年庆典节日站"（http:holiday.sohu.com/threeyear）。经过3年的奋斗，搜狐公司已发展到500多名员工的规模，搜狐网站拥有了搜索引擎、综合社区、城市地方版等丰富的内容。目前，搜狐的注册用户已达1500万，日浏览页面量达9800万。

本刊记者

升技与Intel联合新春巡展

升技与Intel在2001年携手合作，从2月17日开始，在全国几大城市的电脑广场举行"亲密接触，全新体验"卖场SHOW活动，全面推广815EP主板。此次活动，升技与Intel的重点在于传播815EP芯片知识、展示升技最近推出的2款采用Intel 815EP芯片的主板SA6和SA6R。活动现场还将举行"升技英雄会"装机大赛。升技即日起还在全国举行SA6、KT7-RAID"迎春双炮响"真情大回馈活动，每块主板仅售999元。在南京的活动日期为3月17日和3月18日，武汉的活动日期为3月24日、3月25日，上海和北京的活动日期分别是3月31、4月1日和4月7日、4月8日。

本刊记者

长城显示器召开2001年代理会

2001年2月10日到11日，长城集团显示器事业部在深圳召开了2001年度全国代理商工作会议，并评选出连续3年特别贡献的十佳代理商。来自全国40余家长城显示器的总代理参加了此次会议。长城显示器在2000年总产销量100万台，长城纯平显示器销售超过20000台，实现销售增长42%，在显示器市场取得了一定的影响力。为此，2001年长城将针对中高端市场推出新的显示器，使之成为长城新的利润增长点。长城预计2001年销售自有"长城"品牌显示器45万台，希望通过对家用市场的大举进入及销售渠道的建设来完成这一目标。

本刊记者

东大金算盘"e时代 i管理"全国巡展落幕

东大金算盘公司在2000年年底启动的主题为"e时代i管理"金算盘8e（Internet版）系列产品"2000全国百城巡展活动"圆满落下帷幕。在巡展中，东大金算盘公司全面展示了以金算盘企业管理及电子商务整体解决方案8e（Internet版）为主的系列软件产品和应用案例，以及公司整体运作的渠道体系和服务体系。据初步统计，巡展期间与东大金算盘公司签约使用金算盘软件的用户有几千家，合同金额达几千万元。

本刊记者

金山毒霸免费送新版

金山公司于2001年3月9日送出第一张最新升级的金山毒霸完全版，金山毒霸钻石会员版的用户在家里就可以实现杀毒软件的全面升级。新升级的金山毒霸在功能上没有重大调整，但包含了最新的病毒库，新增查杀1333种最新病毒。同时，它对双引擎进行了小版本的升级，改进了10余处细节的Bug，使软件的稳定性、兼容性和查杀毒准确性、查杀毒速度有了改善和提高。另外，在新光盘中，金山公司还附赠了电脑工具箱（100个经典电脑工具软件）、金山图典精选集（百余幅图片佳作）等实用软件。

本刊记者

宏道电子商务前景看好

以提高个性化电子商务软件而著名的美国宏道公司近日在北京宣布，该公司2000年全球销售额达到4亿美元，已成功实现连续12个季度盈利。宏道对电子商务及其应用软件前景充满信心。该公司所提高的全套电子商务应用解决方案，帮助企业建立与顾客、供应商和员工的从供应链到交易市场再到需求链的全方位网上互动，迅速实现对客户的个性化服务，可以根据每一位顾客的购买行为特征，采取针对性策略，做到一对一的营销。在2001年，宏道将发布"一对一"企业解决方案6.0版，该方案全面支持Java的企业平台，提供更可靠灵活的全面电子商务应用功能。

本刊记者

艾尔莎高档显卡降价

近期，艾尔莎（ELSA）公司将其采用5.5ns高速显存的白金版影雷者MX价格调整为人民币999元，以

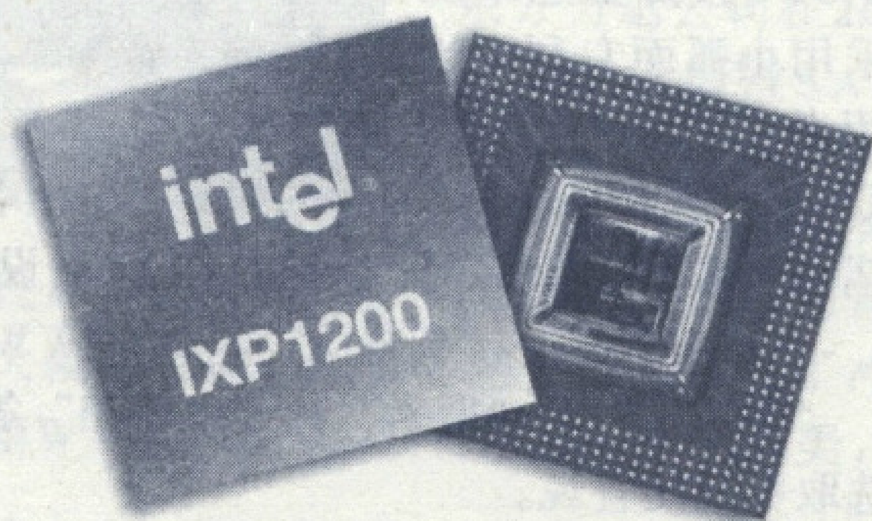
使更多的消费者享受到艾尔莎产品。白金版影雷者MX的显示芯片中内建2条NSR绘图管线，可同步处理7个像素效果，如雾效、透明效果等。该产品配合Per-Pixel Shading及第二代几何光源处理引擎，采用了5.5ns的高速显存，显示效果接近于现实世界，可充分满足游戏玩家在超频方面的苛刻要求。此款显卡还附带了艾尔莎最新驱动程序及应用工具，让使用者在各种参数的调节上都能得心应手。

本刊记者

英特尔网络处理器产品家族得到增强

2001年2月底，英特尔公司利用更有力的软件工具和更快速的网络处理器来增强英特尔互联网交换架构（IXA），以适应互联网业务处理设备不断增加的能力需求。这次英特尔推出了Microengine C Compiler（微引擎C编译器）和一种新型软件开发程序包，以便提高功能丰富型网络设备的开发效率。英特尔公司还推出了英特尔IXP1200网络处理器第3版。新版本拥有更快的嵌入式处理器和更高的总线速度，分别用于网络处理器6个微引擎的控制存储量也翻了一番，以便开发者可以添加更复杂的功能。英特尔IXP1200网络处理器提供了一整套硬件和软件平台，它将可编程性与创新的综合性开发工具结合于一体，可加快智能化互联网和通信设备的设计速度。

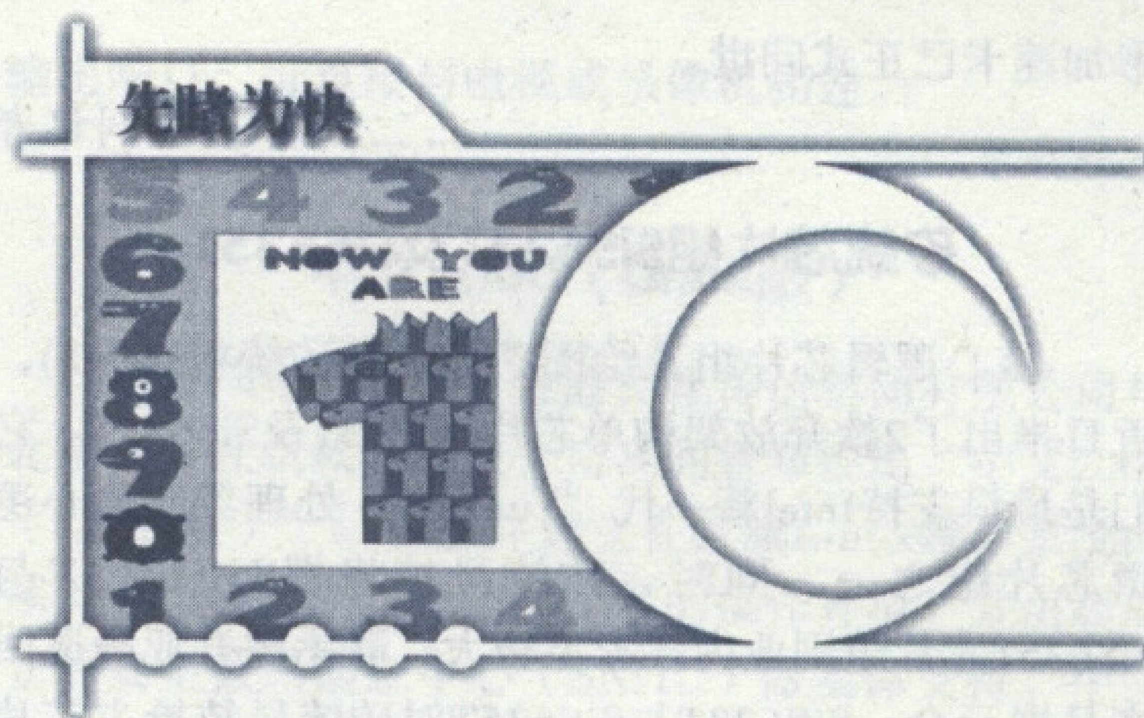
本刊记者



戴尔公布2000年第四季运营情况

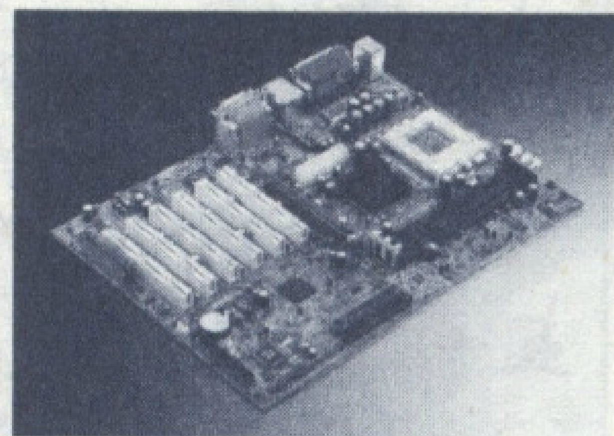
近日，戴尔计算机公司宣布，截止到2001年2月2日的第四财政季度中，公司收益大幅度增加并继续保持业界领导地位。戴尔的年度单位付运量增长了43%，而服务器产品的增长幅度远远超过这个数字。戴尔服务器全球增长30%，市场份额也增长了2%。戴尔计算机主线产品的市场份额增加了至少2%。通过人员精减分流和设备合并，以及几个季度的战略调整和投资之后，戴尔欧洲、远东和非洲的运营开始呈现良好的发展趋势。另外，2001年2月戴尔亚太生产基地二期的落成，将进一步促进戴尔业务的扩大。

本刊记者



丽台WinFast 9100AX主板

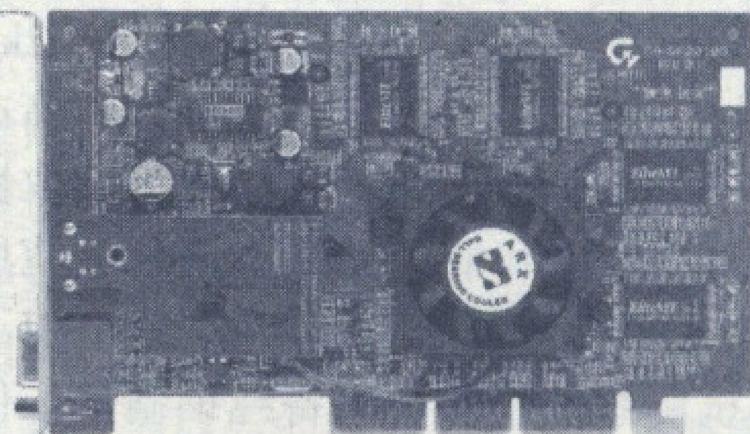
丽台科技全新上市一款采用Intel 815EP芯片组的主机板WinFast 9100AX。此款主板支持Socket370 CPU，CPU频率微调可至1MHz；并支持Ultra DMA33、66、100传输模式。该芯片有6条PCI插槽和4个USB接口，集成网卡。该产品最大特点是将Intel的LAN集成在了ICH2里面，在合理的价位基础之上为广大用户提供了高性能的网络环境。配合丽台独有的X-BIOS功能、CPU电压微调功能等保护稳定措施，以及对丽台显示卡极好的兼容支持优势，丽台WinFast 9100AX为网络游戏玩家提供了更好的游戏环境。



本刊记者

技嘉3D图形加速卡

近日，技嘉推出新的图形加速卡GA-GF2010DT。这款图形加速卡采用NVIDIA全新第二代GeForce2-PRO 3D图形芯片，能够在一次时钟周期中同时处理2个以上的材质，大幅提高贴图效果；并支持标准的T&L（Transform和Lighting）功能，不但减轻了CPU的负担，同时也解决了影像停顿、不顺或是材质贴图不精细的情况。该显卡采用全新AGP的快速写入功能，超高速64MB新一代DDR内存，图形分辨率最高可支持2048×1536真彩，并特别为计算机玩家增加了TV-OUT功能，内存时钟周期高达400MHz，显示效能超过上一代GeForce2 GTS。随卡附赠DVD播放软件及游戏光盘。目前技嘉GA-GF2010DT 3D图



形加速卡已正式问世。

....本刊记者

矽统芯片组SiS633T及SiS635T

核心逻辑芯片组及绘图芯片厂商矽统科技(SiS)，近日推出了2款开放架构单芯片SiS633T及SiS635T。它们是最早支持Intel新一代“Tualatin”处理器的核心逻辑芯片组之一。同时，矽统科技将携SiS633T与SiS635T芯片组同业内多家主板大厂联手举办亚洲巡回产品展示会。SiS633T与SiS635T对矽统科技抢占芯片组市场有着重要意义。近日矽统科技接二连三推出新产品，显示出矽统科技以全方位产品线来满足各类用户需求的目标，也证明矽统科技在芯片组市场上要夺回30%市场占有率的决心。

....本刊记者

蓝德硬盘星钻一代



星钻一代为5400转中档硬盘产品，单碟容量20GB，总容量从20.4GB至80.1GB不等，2M Cache高速缓存，完全支持ATA100规范，平均寻道时间小于9ms；同时具有蓝德盒装正品硬盘特有的ShockBlock抗震机械结构和MaxSafe数据保护系统，以及独有的DualWave双处理器。结合DualWave控制器技术的钻石系列硬盘，以双重处理器、先进的缓存管理与ECC以及较大容量且快速运转的缓存，确保台式系统的效能与可靠性。在2001年1月8日至2001年3月31日之间购买星钻一代硬盘，还可以参加蓝德电子举办的“心安礼得”活动，并有机会赢取大奖。

....本刊记者

狮王增强型12倍速DVD

狮王光驱近日推出增强型12倍速DVD-ROM。它选用原装索尼激光头和松下主轴驱动马达，IDE架构连接，可兼容从CD-I、CD-R、CD-RW、VCD到DVCD、DVD等不同规格的盘片。该DVD配备了512kB的高速缓冲存储器及超大内存，能实现大功率的高速传输，从而使影像播放表现出稳定的DVD数据读取性能。产品首创“SMART”智能纠错系统，确保使用VCD和DVD光盘时的读盘能力。此产品还采用了DTDS四悬浮八角抗震系统技术，配备纯钢制件，保证光盘在驱动器高速旋转时的平衡、顺畅，进而达到避震减噪的效果。

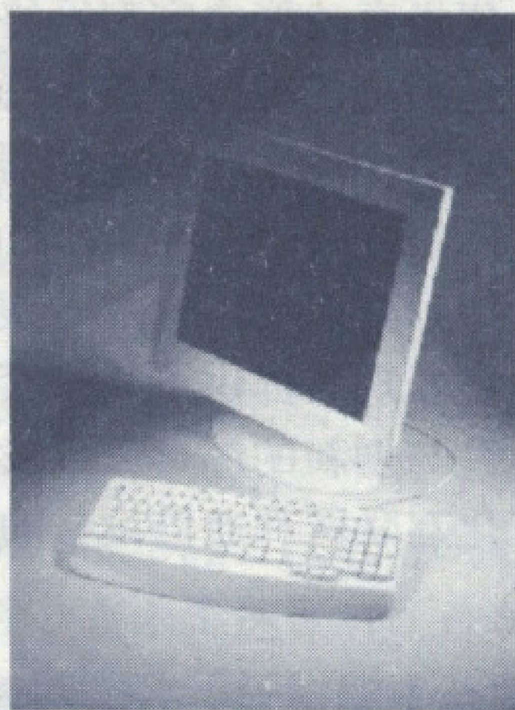
....本刊记者

源兴50倍速光驱

该光驱采用封闭式防尘技术，能适应更为恶劣的工作环境，并有超强读盘能力及低温长寿设计，解决了高速光驱与稳定长寿的矛盾，使返修率大大降低。光驱还配备有“定风珠”功能(含在贴心智能钮软件中)，通过降速解决了高速光驱的高噪音问题。针对一部分用户仅对光驱的读盘性能、稳定性以及售后服务上有较高要求，源兴微电子在2001年专门为中低端市场推出了这款50×光驱，市场建议零售价为360元人民币。

....本刊记者

Acer多媒体网络键盘



Acer 52G键盘尺寸为415mm×215mm×25mm，重仅0.95kg，与普通键盘相比长度缩短了45mm左右，体重更轻，美观时尚。其所有棱线和边角都采用圆滑过渡，并备有蓝色磨砂托板供用户选择，以适应不同消费者的需要。52G按键触感细腻，键帽采用小弧面专利设计，让使用者在移动手指时更方便更省力。52G可承受1000万次3牛顿力的敲击。在Acer 52G上盖顶端，对称排列着7个蓝色按键，从左到右分别预设了“静音”、“音量小”、“音量大”、“WWW上网热键”、“收藏夹”、“搜索”和“E-mail”等常用功能，选取更简便直观。

....本刊记者

北大方正全新家用扫描仪

近日，北大方正专门为个人和家庭用户设计开发了经济型扫描仪产品——方正F4180扫描仪。该款扫描仪外形尺寸为423mm×260mm×81.4mm，重2.2kg，采用了主流USB接口，具有600×1200dpi的光学分辨率。F4180的扫描范围为标准A4页面，扫描幅面为216mm×297mm。随机赠送多种图象处理和多媒体制作软件，十分适合家庭和个人使用。该扫描仪售价为555元人民币。



....本刊记者

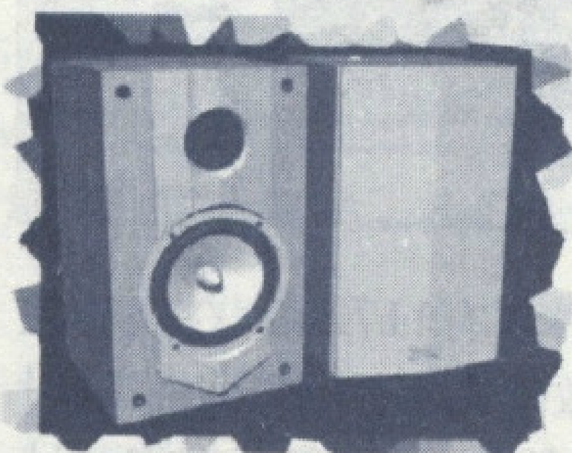
爱克发SnapScan e20扫描仪



近日，爱克发公司推出了专为电子通讯设计的“e”系列扫描仪，可以使用户更轻易地通过电子邮件或互联网输送图像。SnapScan e20扫描仪为“e”系列中的最新机型。这款扫描仪采用主流平板式及CCD技术，具备36位色彩深度，光学分辨率为600×1200dpi，最大扫描范围可达到216mm×297mm，支持Macintosh和Windows操作系统。产品提供了智能扫描软件ScanWise，用户无需调整扫描设定，便可以获得最优质的扫描效果。SnapScan e20还随机附送Corel Print Office 2000和丹青中英文文件辨识系统V4.0等实用软件，使用户可以轻易地创制出图文并茂的文件和网页，其中包括照片编辑工具，支持数码相机和扫描仪。该产品市场价格为1230元人民币。

……………………………………本刊记者

银锥音箱



继低音炮恒星CB-43F和星河捍将CB-51A音箱上市热销后，北京东方力迅公司在2001年初又推出银锥SA-2、CB-51B两款音箱。这两款新上市的音箱从音箱的内部设计直到外观上，相比冲击波以往的音箱产品都有大幅度改进。银锥音箱设计上借鉴了冲击波成对音箱WAVE-1800的设计理念，音质完美，表现力强。

……………………………………本刊记者

柯达普及型数码相机

中科集团最新出品的大白鲨黄金版V.92 Modem——霹雳Ⅱ型正式投放市场。中科集团是新世纪第一个将此款型号Modem投放市场的。该公司决定用上千万资金来加强对未来通讯消费市场的推动，并与世界著名通讯公司——美国近日，柯达公司推出一款专门为普通消费者设计的家用普及型低端数码相机DC 3200。该相机具有100万像素CCD和2倍数码变焦，可以轻松拍摄出5×7′的标准照片，色彩还原能力优秀。相机配备1.6′LCD显示屏，2M SDRAM内存，最多可以拍摄22张照片。相机有视频输出端口，可直接与电视或录像机相连。



……………………………………本刊记者

中文2000（Linux版）

2001年2月20日，香港文化传信集团有限公司与北京中科红旗软件有限公司共同宣布推出“中文2000（Linux版）”。该软件建立在红旗Linux操作系统的基础上，将为用户提供一个新的操作环境，并由新成立的安全数码信息中心（SNIIC）做实体支持。中文2000（Linux版）旨在建立“多元文化通用操作环境”，为用户带来廉价的选择，打破微软主导信息科技软件产业的局面，并锐意在中国以至全球开拓一个以Linux为基础的庞大消费信息科技市场。

……………………………………本刊记者

着迷生活英语



《着迷生活英语》是三联书店进军电子出版业后推出的第一个软件，该软件对电脑配置要求不高，只需硬盘空间30兆以上，光驱2倍速以上就可运行。全套软件共有6张光碟，5张为学习内容，1张为游戏《阿班正传》。软件内容包括情景会话、会话精读、词汇内容，采用互动式教学方法，着重培养学习者如何在不同场合介绍自己、表达观点、展现个人特质；如何了解他人观感、评价；如何与不同身份者进行沟通。

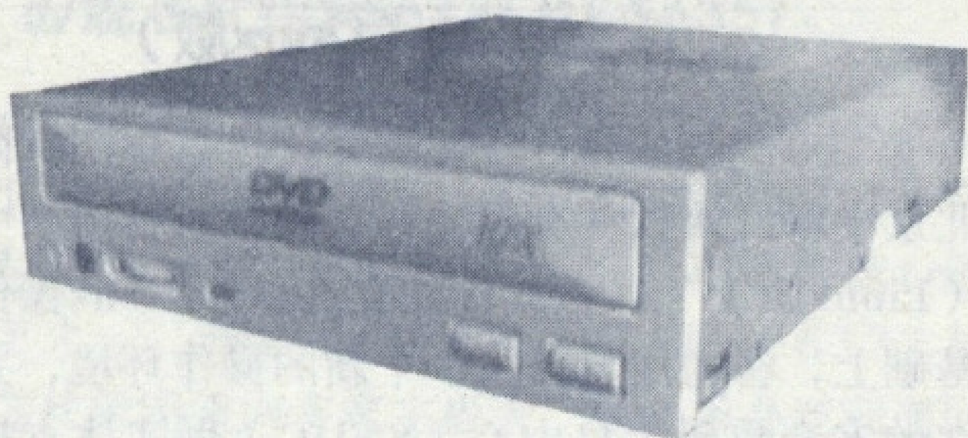
……………………………………本刊记者

儿童英语乐园Ⅱ



外语教学与研究出版社新近推出《儿童英语乐园Ⅱ》，适用于3-7岁儿童，为儿童英语教育提供了一种科学、有效的学习模式和教育理念。《儿童英语乐园Ⅱ》继续以“神猴”的成长历程为全套教材的主线，故事连贯，情节栩栩如生。内容既符合中国儿童的实际情况，又渗透英语国家的生活、文化气息，培养儿童用英语思维的习惯，锻炼其英语表达能力。在《儿童英语乐园Ⅰ》的基础上，《儿童英语乐园Ⅱ》重点在复习提高，并继续加强听的练习，使儿童基本形成用英语思维的习惯，在语言思维上逐步建立“双语”机制，为以后的英语再学习打下坚实基础。

……………………………………本刊记者



厂商：源兴

上市：2001年1月

售价：840元

内容：DVD-ROM、音频线、驱动盘、说明书

推荐：★★★☆

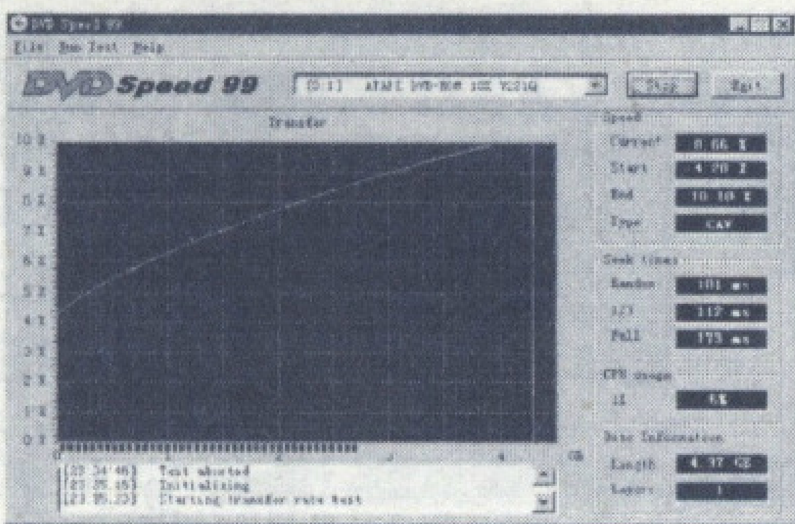
晶合实验室

源兴10倍速DVD

除了前段时间曾因定风珠的问题引起一些用户的非议以外，源兴光驱口碑一直很好。就在源兴52倍速光驱刚上市不久，源兴电子又推出了新品10倍速DVD-ROM驱动器。

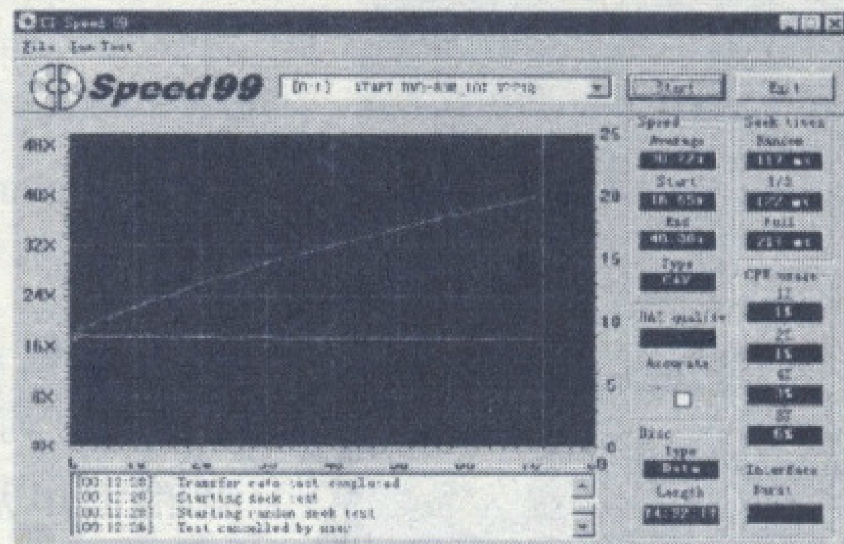
此次源兴微电子推出的10倍速DVD-ROM是源兴公司主推的DVD-ROM产品。其CD的传输速率和DVD传输速率分别达到了13500kB/s（40×）和6000kB/s（10×），并且支持Ultra-DMA33传输协议，可以支持8cm和12cm等多种不同规格的CD盘片。同时，为了实现大量文件的高速传输，源兴10倍速DVD配备了512kB的高速缓存，使用户能够得到更稳定的读盘速度。看了上面的性能介绍你是不是有点心动呢？这次我们在第一时间拿到了这款测试样品。

这款DVD-ROM外表比较朴实，和源兴系列CD-ROM相比有很大的区别，主要是面板构造简洁了很多，倒和日系光驱很相似。面板上包括耳机插孔、音量旋钮、读盘指示灯、应急孔和弹出/关闭按钮。在光盘托架面板上，可以看到DVD-ROM以及10×的字样，这款源兴DVD包装精美，还附带了详细的说明书和一根音频线以及4个安装螺钉，考虑比较周全。



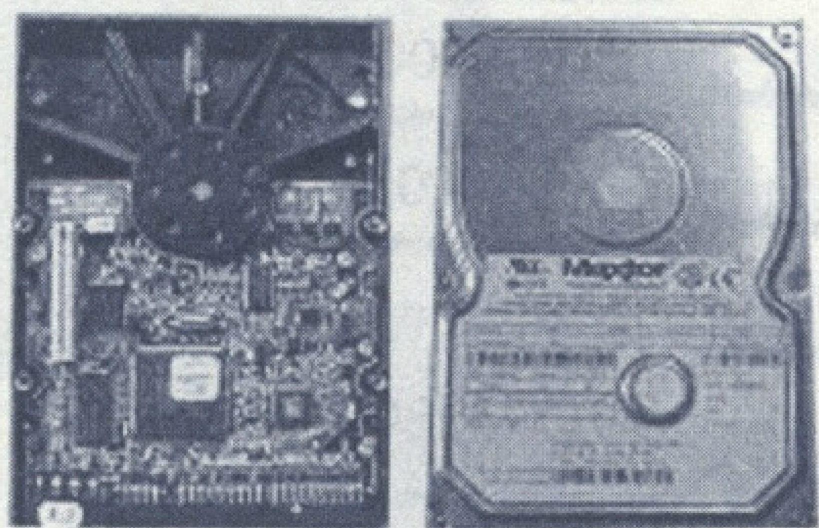
源兴10× DVD在运行中噪音极低、散热性能良好，盘片在播放长达3小时的DVD影片后也无高热、烫手的感觉。它的装载机构品质极佳，为流畅的送盘、退盘提供了可靠的保障，可使用户以最短的时间搜寻到盘片中的相关资料，节省了用户的宝贵时间。这款DVD的起始速度为4.20×，速度平稳过渡到最后的10.10×峰值，读盘方式为恒定角速度CAV方式，局部寻道时间101ms，表现一般，CPU资源占有率很低，只有6%。

CD的起始速度为16.65×，最高速度约为40.06×，速度峰值已经达到了标称的40×。CD-ROM的读盘方式也为恒定角速度CAV方式，寻道时间一般，局部寻道时间有117ms。在实际应用中我们记录一张光盘从放入光驱到读出根目录时间，一般在5秒左右。随后的CPU资源占有率测试中，8速6%的成绩非常出色，出现读盘不顺导致系统繁忙假死的概率应该很低。



编辑点评

源兴10×DVD-ROM总体性能在我们使用过的DVD中只能排中等，主要问题是纠错性能一般，对一些盘片读盘时常发生停顿现象。此外，这款DVD的预读时间较长，读盘转动震动较大。不过这款DVD的随机配件倒比较全面，除了一般光盘驱动器都有的音频线和安装螺钉以外，源兴10×DVD-ROM还随机赠送了超级DVD试用版。你可别小看了这超级DVD试用版，它的容量小到仅仅一张1.44MB软盘就可以装下。超级DVD使用了豪杰公司最新的DVD软解压内核，解压效果非常不错。并且用户只要将测试建议连同源兴微电子送出的软盘寄回豪杰公司，便有机会得到豪杰公司送出的超级DVD正版软件。



厂商：Maxtor

上市：2000年12月

售价：未定

内容：硬盘

推荐：★★★★☆

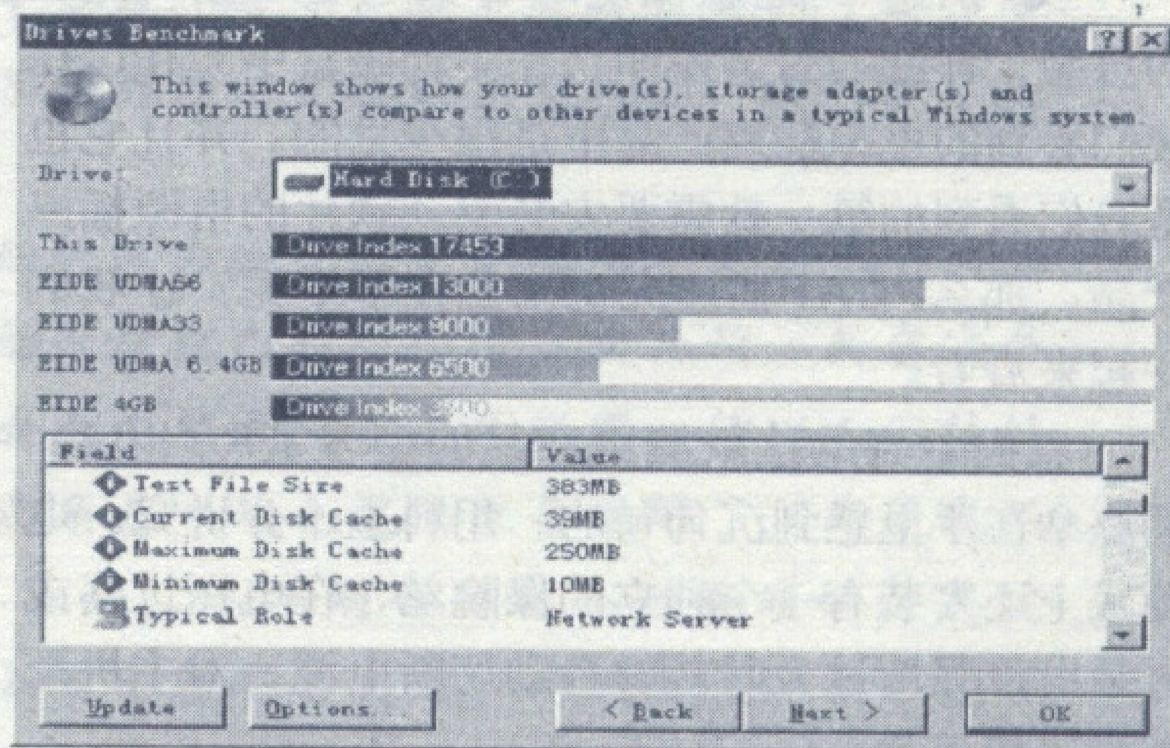
晶合实验室

DiamondMax Plus 60硬盘

DiamondMax Plus 60系列硬盘一共有5款，容量从10.2GB到61.5GB。这次我们拿到的是61.5GB的一款，型号为5T060H6。Maxtor生产的硬盘外观一向很相近，DiamondMax Plus 60算是一个小小的例外。我们看到这块硬盘的外表和它的兄弟“金钻5代”有一点区别，采用的主轴电机似乎和前几代都不相同，盘体加强筋的强度明显比金钻5代高，电路板也增加了部分信号滤波电路。看来Maxtor在DiamondMax Plus 60上下的力气很大，决心要有所突破。我们先来看看它的技术参数：

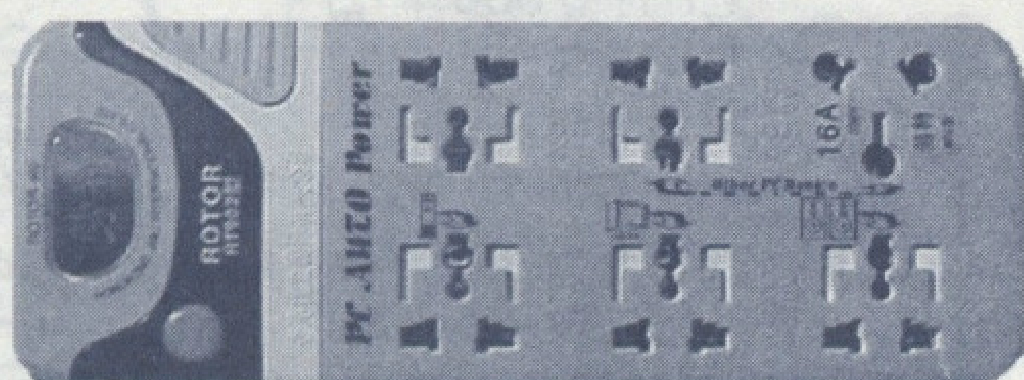
格式化容量：61.5GB
接口控制器：Ultra ATA/100
转速：7200r/min（±0.01%）
缓存：2MB
磁头/盘片：6/3
区域密度：11.65GB/平方英寸
磁迹密度：34 500tpi

说一千道一万，都是在纸上谈兵，究竟DiamondMax Plus 60的性能如何呢？还是测试数据最能说明问题。拿到硬盘样品之后我们对其进行了测试，为了保证测试结果具有参照性，我们用了Sisoft Sandra Professional V2001.07.10来测试。我们知道，Maxtor为了迎合目前市场上用户对硬盘噪音标准的要求，对其产品所采用的寻址和缓存模式进行了改进，从而将噪音降低到最低程度。当然，这需要以牺牲一定的性能为代价。Maxtor最初是计划由硬盘生产商决定是否采用静音模式，但最后还是决定将决定权交由最终用户，用户可以到Maxtor的网站上下载专门的工具软件，以启动或关闭静音模式。我们出于性能评测的目的，在测试时没有启用静音模式。优化系统后，我们关闭了所有的后台程序，然后重启，运行Drives Benchmark。在这个测试里，DiamondMax Plus 60得到了17453的高分（见图）。在这里可以看到，虽然是在DMA66模式下，DiamondMax Plus 60的得分还是比普通的DMA66硬盘高出一截。为了有所参照，我们拿了另一块硬盘：IBM的Deskstar DTLA-307030来做对比测试，我们将DiamondMax Plus 60的C盘克隆到DTLA-307030上，然后进行测试，这款IBM的硬盘得到了13287分，只比普通的DMA66硬盘高出一点。



编辑点评：

在测试的时候我们发现DiamondMax Plus 60的发热量控制得比较好，运行数小时后硬盘摸上去也只是微微发热。另外，它的噪音也比较小，虽然还是不如IBM的硬盘安静，但是已经控制在一个可以忍受的范围内。更何况我们没有打开静音模式，如果打开模式噪音会更小。最吸引我们的地方还是它的性能是我们目前接触到的硬盘中比较出色的。我们认为，DiamondMax Plus 60是在价格、综合性能方面结合得比较好的一款硬盘。如果你打算买一块大容量硬盘，不妨考虑一下DiamondMax Plus 60。



厂商：钛支点实用商技

上市：2001年1月

售价：110元

内容：电源插座+驱动盘+转换插头

推荐：★★★★

晶合实验室

PCAP电脑专用插座

PCAP插座是一款优秀的电源插座产品。使用PCAP插座可以使开关电脑比原来方便，开机时只需按下主机上的电源开关，其它外设（如打印机、扫描仪、音箱等等）会按标准顺序自动开启。关机时只需关闭Windows，主机及外设均会按标准顺序自动彻底关闭电源，消除了外设待机功耗，彻底杜绝了原来关闭电脑外设后，夜间电压升高时对外设造成的意外损坏，延长了外设的使用寿命。

我们刚拿到这款插座时着实吃了一惊。完整的包装，详细的安装说明（在驱动磁盘中）在以往我们看到的电源插座产品中是很少见的。并且它也是我们看到的第一款需要安装驱动软件的电源插座产品。那么PCAP插座究竟出色在哪里呢？让我们一起来看看。

我们拿到的这款测试产品的型号是RT902，插座拿在手里感到沉甸甸的，用料上十分讲究。电源线上还安装有一个独立的保险丝，在电压过高或者是电流强度过大时能够自动切断电源，对主机及外设进行保护。

我们按照顺序将电脑主机、显示器的电源插头分别插入PCAP插座面板上标有主机图标和显示器图标的插孔内。某些型号较老的显示器电源线可能会连接在计算机主机电源上，这时你应该到电脑配件商店购买一根独立的电源线，用于将显示器电源连接到PCAP插座显示器插孔上，否则会造成PCAP插座的永久性损坏（这是说明书中强调的，因为有可能会造成PCAP插座的永久性损坏，所以我们并没有尝试这样究竟会有什么样的后果）。然后把电脑多媒体音响的插头插入PCAP插座面板上标有音箱图标的插孔内。而PCAP插座面板虚线内标有Other Computer Device（其它外设）的电源插孔，则可以插外置Modem、打印机、扫描仪、磁带机等相关计算机外设的电源。PCAP插座面板上没有任何标志的插孔是一个与室内电源插座相同性质的普通电源插孔，不会随系统关闭而切断电源，适合接插例如台灯等非电脑外设的产品。最后将PCAP插座的电源插头插在屋内的电源插座上。如果插座插孔类型和屋内的电源插座不符，那个附送的电源插头转换头就派上用场了，将电源插座先插入转换头后再插在屋内的电源插座上。最后打开插座面板上的总电源开关，PCAP插座就可以正常使用了。

打开主机的电源进入操作系统，开始安装附带的定时关机程序。完成安装后进入开始菜单打开程序图标后即可实现PCAP插座的定时关机功能了。软件的使用十分简单，可以方便的设定定时关机时间。单击最小化按钮，即可把程序收藏在屏幕右下角。想重新设定的话，只需双击右下角的程序图标的系统托盘区即可。注意当点击关闭退出系统时，会取消定时关机操作。点击程序组中Power Down就可以立即安全关闭计算机。我们看到点击了之后，先是主机按系统正常关闭，然后显示器、音箱、Modem和打印机的电源也相继被切断，完全不用任何手动操作，而只要你一打开主机的电源，显示器、音箱以及其他设备的电源也相继接通，完全不用手动开关。

编辑点评：PCAP电脑插座在电脑外设的保护和节能方面是目前同类产品中最优秀的，内嵌的人工智能引擎模拟人的正确开关机顺序自动完成一系列开关机动作，能实现关机后真正切断电源并具有多重保护电脑的功能，每年还可节约一笔不小的电费。但是PCAP电脑插座不支持数控电源开关的显示器，当上次关机显示器电源被切断后，再次开机时显示器并不能自动点亮。不过，PCAP电脑专用插座仍是我们目前见过的比较优秀的电源产品之一，适合外设比较多的朋友们选择。

编辑导语



第二届网络小姐总决赛冠军北京高校网姐蒋静

现在是2月26日的凌晨，我依旧坐在电脑前工作着，不是玩着。记得马克思曾说过："生活便是工作，而工作便是斗争。"我想，斗争大约应该是痛苦的，至少我现在有些痛苦。为了能在斗争中感到快乐，我决定上网看看，国内的互联网经常能给我些惊喜，哪怕是有些滑稽。

当"哔，哔……"的握手声响过之后，我的心愿终于得到了满足。就在4个小时之前的1时45分，第二届中国网络小姐总决赛宣布结束。在如此困顿的时刻看到如此多靓丽的面容，我不是得道的高僧，难以有"红颜白骨"的念头，所以我的眼睛又闪亮了。我的脸上开始逐渐地产生了笑容，因为我在网络小姐的评委中发现了黄宏；接下来我又看到了关于主持壬姜昆在等候第三轮比赛结果的时候讲笑话的花絮新闻，我不能不放声大笑了。

我的确不太清楚网络小姐的评选办法，只是记得两年前第一个网络小姐出炉时，关于美貌与智慧的话题就已经讨论得不厌其烦。其实这个答案再简单不过——最优秀的女人当然是又漂亮又聪明，所以人们往往把网络小姐的评比与选美评比混杂在一起也就很容易理解了。只是我不太明白究竟为什么要评选网络小姐，也不明白网络小姐繁琐的评选过程，更不知道网络小姐究竟是如何的聪明与美丽。好在自己所从事的工作有充足的便利条件，我决定就此作个专题，满足一下自己的好奇心。想来爱美之心人皆有之，我这般假公济私大家也能够原谅，并欣然欢迎的吧。

望着东方的鱼肚白，我感到了一丝快乐。生活便是工作，而工作便是斗争，斗争中有痛苦，看来也有快乐，我庆幸我能进行这种斗争。

辰烽

电子商务遭遇假日经济

本刊记者 辰烽

春节——特殊的假日经济

假日经济这个词越来越多地出现在大大小小的报刊之上，人们在纷纷议论假日经济的一片火热的同时也发现，春节这个中国人的特殊节日也给假日经济带来了特殊的尴尬。

“打开奶箱，空空如也；拨打送水热线，始终无人接听……”以上镜头实际离我们并不遥远。仔细回想起来，都是在2000年春节期间发生在北京市民身边的事情。正是配送业中一些项目的“断线”，使得我们原本正常的“生活链”在喜气洋洋、合家团圆的春节中出现了断裂。据了解，在去年春节前夕，断奶、停止送水等涉及配送业的事件一时间闹得沸沸扬扬，其中，10多万“三元”订奶用户断奶事件最具代表性。节前，三元牛奶的10多万订奶用户都同时收到了一份三元牛奶公司的假期断奶通知书：从2月3日至11日，三元送奶公司将停止送奶，理由是春节放假，牛奶配送队伍中，有80%是外地人，需要回家过年。虽说三元送奶公司后来拿出了紧急补救措施：用纸盒包装的超高温普通牛奶代替鲜奶，才使得事件得以平息，但是这对三元公司乃至三元品牌还是造成了一定影响。在去年把握了断奶、停水等事件“命运”的“主人公”今年是否还要续演他们去年的“角色”呢？这使得许多人为自己的“奶”与“水”担起心来。

春节的回乡潮，
带来了假日经济的新问题

去年春节的断奶事件已经引起了人们的高度重视，以去年的主角三元公司为例：今年春节前，他们首先将一份关于春节送奶的承诺书送到15万三元牛奶订户的手中。其次是从去年9月份开始就安排配送人员轮流回家探亲，以保证他们春节期间能够全部到岗。另外，从各方面都尽可能提高配送人员待遇，以保证他们在假日期间继续工作。同时，在北京桶装水市场上占有20%市场份额的国信公司也采取了增加工资、轮休等措施把配送人员留在北京，服务市民。其它如速递公司、送餐公司等都想尽各种办法把外地打工仔们留住，提高了他们春节加班的薪金待遇，以保证他们假日期间继续工作。看来，通过去年春节的一系列断水、断奶事件之后，配送业中有些企业已经不敢再把“财神爷”的事视同儿戏了。就在大家都以为今年春节可以高枕无忧放心享受的时候，电子商务网站却传来了这样的消息，首先是卓越网在网站上刊登出从1月23日——1月30日暂停货物派送；紧接着，以“e国一小时”享誉京城的e国电子商务网站，在春节期间将送货时间从1小时延长到24小时。电子商务网站的此种做法是再次遭遇到去年传统商业企业的相同问题，还是别有隐情？为此，节后本刊记者走访了北京几家主要的电子商务网站。



来自电子商务网站的声音

卓越网——卓越网副总经理陈年：“春节热销，我们没想到”

在卓越网的会客室里记者见到了卓越网副总经理陈年先生。

本刊记者（以下简称“记”）：本次春节期间暂停客户订购商品的派送，主要原因是否是因为同样遇到了去年“断奶事件”的人员问题？

卓越网陈年副总经理（以下简称“陈”）：这次春节期间暂停货物派送主要并非由人员短缺造成的，我们网站在1月20日——30日都有员工加班，如果你在这期间上网的话就会发现我们每天都在更新网页，而且每天都有新商品推出。另外我们商品的派送主要是通过6、7家快递公司进行的，在春节前我们一起商讨过节日送货的问题，在人员上他们都提出能够绝对保证，这次是我们主动选择放弃节日送货的。



记：既然在人员等方面都不存在问题，为什么要主动选择停送呢？

陈：节前我们认为现在人们主要的上网地点还是在单位，其他网民在节日期间会外出旅游或进行其它活动，上网时间将大幅下降，因而低估了节日期间的供货量，所以出于成本的考虑做出了主动放弃的决定。因为如果维持节日期间的送货，就不仅仅是网站本身需要几个人加班的问题，从采购、进货到库房、配送到客户服务等所有环节都需要人员加班，由于没有较大的出货量，我们当时从成本核算上考虑做出了这样的决定。现在看，这是我们犯的一个大错误。

记：您所说的“大错误”是在假期之中就发现了，还是上班后经过统计发现的？在节日期间是否采取了补救措施呢？

陈：我们网站的几个老总可以随时在线查询公司的供销情况，所以大年三十（1月23日）晚上我在山西上网查询了定货数量，发现居然还有800多单（我们现在每单的平均金额在80-100元左右），我当时就给其他几位老总打了电话，大家都觉得暂停货物派送的决定看来是犯了一个大错误。到初二，当天定货量就达到了1000多单，我感觉问题比较严重，因为这么大的出货量，都积压到节后配送上会吃不消。因此，我们当时就通知主要人员回公司加班，恢复配送，到初五，我们就完全开始了全面送货。

记：能否透露一下卓越网平常每日的订单数量？营业额有多少？毛利能有多少？春节期间加班现在通常要付几倍于平常的工资报酬，春节期间网站全面加班是否还有利润的？

陈：这个情况我可以透露一些，卓越网现在每天的订单在2400-2500单左右，营业额有20多万，平均毛利有30%-40%。因此这次节日加班还是有利润的。

记：卓越网许多商品是3-5折出售，而毛利还有30%-40%，这里面是不是有什么其它原因？有传说你们在产品来源上面做了动作，自己也压制一些VCD？另外象以20元出售《大话西游》是否也还有利润？

陈：为什么我们能做到即使是3-5折还能赚钱？我给你讲我们卖的《加菲猫》，总销发行这套书的是我的朋友，我第一批管他要了5000套，实际上他的印数只有10000套。到后来做《史努比》的时候，我的朋友把版权拿到手上一直没敢开印，还是因为我一次要了3000套，他才印了5000套，全国的书摊上才能见到《史努比》的身影。同样的原因，我们网上有了《蜡笔小新》，还特别便宜。另外，什么商品应卖3折，什么商品卖5折，什么商品卖8折，这里面还是有技巧的。实际上我们卖的商品中3-5折是很少的一部分。最近热销的Discovery的系列VCD，每套23元，标价28元，是8折。还有什么是3-5折呢？我们卖《大话西游》是从“东亚音像”进的货，之前他们甚至不打算大批制作了，因为卓越第一次开口进货要了3000套，网络上才有了《大话西游》。我可以告诉你，即使是现在这个价格，《大话西游》每套也有30%的毛利。

记：这次春节网上销售情况超乎了你原本的设想，那么是否可以说假日经济已经开始光顾电子商务了呢？

陈：说到假日经济，其实去年“十一”期间的销售情况已经让我们吃惊。去年“十一”放假的一周平均每天在800单左右，当时每单数额还要小一些，日营业额也有6万元。只是没想到春节期间还会这样多。可以说假日经济已经开始波及到电子商务。国外去年圣诞节也出现了网上购物的热潮，当时国外惊呼迎来了B2C的春天，看来此言不虚。

记：多谢您的合作，为我们提供了很多信息。

陈：不必客气，我也在这里借《大众软件》向广大客户问好。

e国网——1小时与24小时

在接到我们访问提纲后，e国网迅速作出了以下的回答：

"e国的商品配送人员大部分由外地人员组成。春节是中国的传统佳节，人们有回家团聚，过'团圆年'的习惯，这的确给我们的商品派送造成了一定的困难。但早在春节之前，我们就对这一问题有所准备。具体的解决方案包括：采取调班、倒休等措施，尽量安排本地员工在春节期间值守；对春节期间加班的员工给予3倍的工资，外加一定的奖励，从而在物质上解决了他们的后顾之忧；同时，由于春节期间网上购物的主力军——上班族和学生几乎全部放假，所以网上购物暂时处于低潮，这在一定程度上缓解了我们商品派送的压力。我们也根据实际情况，将货物送达的承诺时间调整为24小时之内。以上种种措施，为我们和在春节期间有上网购物需求的消费者提供了一个两全其美的解决方案。e国也因此成为春节期间为数不多的坚持营业的网上商城之一。春节期间人员短缺问题对于经营上有一定的影响，但不是很大，通过我们的努力，已经将这种影响降到最小。由于春节（过团圆年）、春运困难（交通不便）是中国所独有的现象，所以这种现象也应该是中国电子商务独有的。至于国外在圣诞节期间的情况，我们还不是很清楚。对于今后还可能出现的相似情况，我们也会采取类似的措施，而且有了这次春节的经验之后，我们今后会做得更好。"



时代珠峰（my8848）——"我们招聘高校留校的大学生做勤工俭学"

时代珠峰的董事长王峻涛曾预言："假日会有很多人在网上买东西的，有的人会觉得外面购物太累，或觉得人太多，还有的人会在假日尝试一下网上购物的乐趣。"那么时代珠峰在此次春节期间又是如何面对电子商务的假日经济的呢？以下是时代珠峰对本刊专访的答复。



"我们在配送方面一直是外包给专业的配送公司派送的，因为提前有周详的安排，所以没有遇到人员上的困难。另外根据过去一年的经验，我们今年在春节购物的高峰期针对人员短缺问题采取了以下相应的解决办法：招聘高校留校的大学生做勤工俭学；针对各个运作环节，制订人员值班计划；另外我们在平时的培训中，也注意员工不同岗位之间的相互培训，这样也可以相互替岗，做到资源互补。春节期间人员短缺问题对于经营基本上没有什么影响。无论从订单处理，还是从产品采购、核货、出库等环节，我们都大量采用了自动化的流程来替代人工，使人员短缺现象不足以影响到正常的经营。假日经济中人员短缺的问题，并不是中国电子商务所独有。在物流配送体系并不发达和完善的国家，圣诞节期间也会有类似的局部地区配送受影响的情况，基本可以通过在区域性上备一些库存来解决问题。在今后的类似节庆，如国庆节、春节、元旦等节假日较长的情况，我们会逐渐完善现有的一套从产品、采购、物流到配送等完整的解决方案，相信会帮助My8848更好地利用节假日，使业务更上一个台阶。"

非常遗憾的是，在多次联系之后，我们未能得到网络售书的专业网站"当当网"春节期间售书相关情况的答复。

国外的假日经济和电子商务

在国外，“假日经济”早已成为商家赢利的重点，例如，传统玩具商在圣诞节前后的销售额占全年销售总额的半数以上。

法国是全世界假期最长的国家之一，全年节日为11天，政府法律规定的带薪假期是5周，再加上周末，法国人全年的休息日约为150天左右。其中，70%的法国人要在外度过连续4夜以上的假期。学校的假期更长，除暑假、寒假外，还有与各种传统宗教节日有关的假期，但“假日经济”一词在法国是没有的。

可以想象，如果所有的人都在同一个时间段内休假，会给社会生活造成多大的困难。所以20年前，法国政府就把全国分为3个大区，各大区学校假期相对分散。另外，以前许多部门在暑期长期关门，工作人员都去度假，造成许多不便。近年来，为适应经济的发展和社会生活的需要，越来越多的企业、公共部门都全年运转，工作人员轮流休假。这些举措有助于缓解度假高峰期交通拥挤、饭店不足、旅游点人满为患等问题。

在法国，与度假有关的各种服务价格按照时间分段，高峰期收费高，其他时段收费低，以价格杠杆调节人们的时间安排，已成为普遍的做法。不仅饭店有淡、平、旺季之分，铁路、高速公路甚至一些旅游点的门票价格也都根据时间段不同而有差别。例如，法国国营铁路公司每年都要把下一年每一天的每个时段都做出“蓝区”或“白区”的区分。“蓝区”指的是从星期六的0点到星期天的15点和星期一的10点到星期五的12点，这一时间段内的所有车次，因为乘车人相对较少，都实行正常价格；“白区”指的是星期五的12点到24点和星期天的15点到星期一的10点，这一时间段内，出去度周末或度完周末返家的人很多，车票价格上浮。最近，某些高速公路的收费也在每天的16：30至20：30上浮。法国平时就利用价格调控人数，碰到节假日就更是如此了。

在法国人们外出度假的主要理由一是换一种生活环境，休息；二是为了学习新知识，发现新文化。对抱着第一种目的去度假的人来说，住宿条件相对重要一些，而对其他人来说，住宿条件可能就不那么重要。因此，价格便宜、基本设施齐全的小饭店，甚至是帐篷野营地等就大量应运而生。这样的住宿场所易修建、管理成本低，很受消费者欢迎。

随着互联网的进一步深入发展，一些在线销售商甚至已经提出了“假日季节不赚钱就只有解散”的口号。1997年圣诞节，欧洲人第一次领略了互联网的威力。惠普、微软、UPS、Visa Card、Master Card以及KPMG等6家公司策划了一个全球圣诞礼物大采购计划，将比利时、西班牙、瑞士、英国、爱尔兰、意大利等9个国家的商业零售网点集中到国际互联网上。消费者们足不出户，头一回实现了到欧洲各地商店选购商品的愿望。电子商务的“圣诞经济”由此一炮走红。



柏林市民涌进著名的西部百货商店，为圣诞节进行采购

2000年圣诞节和新年期间，美国网上零售商的访问量与1999年相比猛增了30.3%。在线零售商每周的访问量平均达到了3420万人。在此期间，整个互联网的访问量增加幅度为18.6%。在圣诞节结束后的第一周，在线零售商的访问量与节日期间相比，下跌了15.2%，大约是平均每天2900万人到访，但与上年同期相比仍然要高出27%。以上数据是根据对美国400家零售商站的调查统计得出的。

2000年圣诞节期间，消费者网上购物的最大变化是传统商家在电子商务领域所起的作用越来越明显，导致出现这种现象的原因是传统商家品牌知名度较高和有着相对固定的顾客群。专家指出，虽然在线零售网站吸引到了空前数量的消费者以及超级访问量，但是要看到许多传统的非在线商家今年节日期间的网上表现非常突出，实在令人难忘。

统计发现，在消费者光顾最多的前十家商业网站中，有6家都是传统的非在线商家所创办的：Walmart.com、Bestbuy、AmericanGreetings.com、Staples.com、Hallmark.com和Sears.com。例如Walmart.com（美国著名商业零售企业沃尔玛特创办的网站）在12月24日前的5个星期，访问量狂涨640%，平均每天有37万消费者到访。

假日经济——电子商务的新天地

随着“假日经济”在中国的出现和走红，它

又将对国内的电子商务产生什么样的影响呢?

毋庸讳言，以8848的上市承销商宣布无限期撤离上市计划为标志，刚刚发展起步的中国电子商务落入了低谷，有关中国电子商务未来的种种悲观预言在网上到处流传。实事求是地讲，中国的电子商务现在确实已处于上市筹资无望、自身赢利又遥遥无期的尴尬境地，自身生存正面临考验。与大约在一年前开始的，如雨后春笋般冒出来的电子商务网站的火爆态势相比，现在它已经由那时人见人爱的香饽饽变成了如今投资者手中“食之无味、弃之可惜”的鸡肋。然而，目前的低潮也给中国电子商务提供了一次进行冷静反思的机会。正是在这种情况之下，中国电子商务的决策者不得不认真思考这样一个问题：“中国的电子商务该向何处去?”

其实这个问题在中国的电子商务出现后不久就已经有人提出了，也很早就有人喊出了“建设有中国特色的电子商务”这样响亮的口号来作为对这个问题的回答，似乎这个问题早已得到了解决。然而，当我们现在回过头看一看中国电子商务所走的道路时，就不难发现，到目前为止，中国电子商务所走的其实只是一个简单的模仿道路，所推崇的也只是一个吸引眼球、盲目做大，然后上市圈钱的模式。所谓的中国特色和中国概念其实只是用来推销自己的一个工具，并没有实质性的内容。然而，现实是无情的，当纳斯达克的股灾将上市之梦破灭之后，真正建设有中国特色的务实的电子商务已成当务之急。

目前宽带网建设、三网合一工程的成功实施已经完全可以使中国的互联网接入达到世界先进水平。随着网民人数的持续迅速增加，预示着中国电子商务有着光明的前景，但前景再光明，也需要能把握时机。当汹涌的假日消费大潮冲来的时候，传统行业根本无法完全应付，自然而然地，有一小部分消费需求将会分流到网站中来。可别小看了这一小部分的消费需求，对于发展中的电子商务来说这个量其实是非常大。更为重要的是，这给电子商务提供了一个展示自己优点和魅力的机会，如能抓住这个机会，并将蛋糕迅速做大，势必将会给电子商务提供一个发展壮大的机会。

事实上，“假日经济”已经开始受到电子商务网站的重视。比如去年“十一”期间许多旅游网站都进行了充足准备。

携程旅游网（www.ctrip.com.cn）推出了“国庆出游携程为您保留客房”服务，在北京、上海、广州、杭州、南京、三亚、苏州等大的旅游城市提前预订部分酒店，保证消费者在“十一”期间订到房。

再见城市国际旅游网（www.byecity.com）的“产品和服务”一直是该网站的电子商务核心经营理念。针对此次假期，再见城市推出了3个系列近50条出境旅游线路，产品的范围涵盖欧、亚、非、澳4大洲。产品形式分为：独家线路旅游（团队游）、独家的网络旅游（自助游）、合作的传统线路旅游。

逍遥网（www.xoyo.com）为国庆出游的人们准备好了旅游套餐，这家网站与全国几百个城市的1000多家酒店实现了实时联网，据称半小时之内即可将订房手续办完。

中华行知网（www.sotrip.com）针对去年“五一”旅游发生过的井喷现象，“十一”期间推出了龙门游和韩城游等旅游冷点，同时推出的还有生态环保游专题。

eLong（www.elong.com）将它的Lohoo商务旅行网进行了改版，同时开辟了1000多条旅游路线供消费者选择。eLong最具特色的旅游服务是推出周边城市游。以北京为例，eLong网和怀柔、昌平等郊县旅游局建立了良好的合作关系，满足了那些不想远离家门，只想放松三两天的人们的需求。它的客户服务中心在节日期间24小时上班，随时处理订单。

搜狐旅游频道自从去年9月份开通“十一七日游”以来，目前的访问量已经接近20万。搜狐最具特色的一点在于网络互动和网友互动：它动员喜欢旅游的网友将自己从前的旅游经历或者见闻写下来，这种亲身体会到的感受以及经验教训将会起到真实直观的参考作用，搜狐为此还设立了奖项。

金色旅游网的一位老总表示：“我们要将假日经济的文章做足，以进一步扩大知名度。”虽然没有人知道网上的假日旅游服务最终将给网站增添多少收入，但在火热的“假日经济”中，网站的“知名度”迅速攀升，网上旅游的概念为人所共知，相信在今后的长假期间，旅游网站将会得到越来越多的回报。

随着“假日经济”的进一步走热，它所带来的商机也将会越来越大，电子商务如能积极发挥自身的优势，利用“假日经济”找到新的利润增长点，中国电子商务就一定能赢来自己的春天。

（本文部分资料来自本刊法国通讯员及《光明日报》等媒体的相关报道）

关注

2月中旬，天下网的主页上赫然出现因资金问题一周后将无限期关闭网站的通知（一周后，天下网与一家企业达成优势互补的合作协议已恢复运行）。天下网是由被称为第一代网虫的高春辉创办的，在IT界有一定的知名度，很多人都关注着高春辉从金山卓越网出来之后的走向，可以说他的成败在某种意义上已经成为一种象征。紧接着，人人网大幅裁员，仅剩10名员工留守，前途未卜的消息又接踵而至，再加上NASDAQ网络概念股的一再衰退，于是在各网站论坛上出现了不少议论，此事在IT界也传得沸沸扬扬，大家都在担忧国内网站的前途。其实除了这些以外，还有很多事是值得我们关注的。从大的方面讲，微软的.net战略昭示着其垄断行为的进一步加剧，而Linux短时间内又不能在个人电脑上有大的作为，那么在不远的将来我们将怎样应对呢？从小的方面看，据国内首位通过美国网络广告厂商Web3000认证的共享软件作者任良介绍，他收到了对方寄来的要求中止合同的E-mail。他联系了其他几位共享软件作者，大家也都收到了类似来函。据悉，这是由于国外网络广告厂商很难获得广告支持，业务下滑显著而造成的。据我们查询，国外最大的Radiate广告厂商也停止了新软件申请ADware广告的业务，国内知名软件网络蚂蚁和FlashGet等都是Radiate的客户，这势必影响一部分共享软件的发展，对于我国的共享软件事业造成损失。国产共享软件的路应该怎样走呢？《大众软件》作为宣扬中国共享软件的一块阵地，我们会始终关注并支持它的发展，希望国内的程序员朋友们主动与我们联系，我们会在杂志和配套光盘中发表你们的优秀作品，为国产共享软件的发展尽一份心力。

现在，“实用软件”已有5个子栏目了，其中一些深受大家喜爱，本期的“电脑游戏制作初探”相应增加了篇幅，并且正在积极与专业游戏制作人及作者联系，以后大家应该可以看到更多更精彩的游戏制作文章了。当然，“实用软件”栏目肯定还有一些不足之处，在栏目设置与文章安排等方面，大家有什么意见或建议，想看到哪些类型的文章，或者哪个软件的教程，希望能来信告诉我，您的反馈是栏目变化与发展的依据。谢谢读者朋友们对本栏目的关注。

李红警

初探Windows Media v8

北京 史珥

几年前，MP3的出现给多媒体世界注入了新的活力，它强大的压缩能力和高保真的音质令我们折服。那时的主要压缩工具是L3enc。这几年MP3发展非常迅速，已成为一种标准的多媒体格式，许多网站都提供了MP3的下载，也出现了MP3机。当时，我把硬盘上的所有歌曲（*.wav）都转成了MP3格式。

以后，虽然有一些新的压缩标准如：Real Audio，Windows Media V1、2、3、4、5、6、7，但它们在相同的传送速率下，音质都无法和MP3相比，所以长期以来，一直是MP3独霸天下。

虽然MP3已有很高的压缩率，但要在一张软盘上存放一首歌却不太容易实现，一般用128kbps压缩后的文件都有3-4兆。如果要减小文件尺寸，只能降低音质，如果把一首4分钟左右的歌曲压缩成1兆左右，就惨不忍听了。

微软在2000年12月16日发表的Windows Media Audio and Video 8实在是让人惊喜。Windows Media Encoding Utility v8.0 Beta包含了音频和视频两部分的压缩编码系统，是一个类似L3enc的软件。Windows Media Encoding Utility v8.0 Beta2现在也已发布了，它修正了不能在Windows Me下运行的Bug，只不过生成的文件比Beta1版大20个字节。

据微软介绍，Windows Media v8的特点有以下几点：

1.实现了在500kbps传送速率下提供接近于DVD质量（Near-DVD Quality）的画面（分辨率640×480，每秒24帧）。

2.在250kbps的传送速率下，可得到接近VHS品质（Near-VHS Quality）的视频画面（分辨率320×240，每秒24帧）。

3.Windows Media Video 8为在线电影作了优化，支持True-VBR。

4.用其制作接近CD品质的音频文件，其体积仅相当于MP3的1/3。

5.在48kbps的传送速率下，即可得到接近CD品质（Near-CD Quality）的音频数据流。

6.在64kbps的传送速率下，可以得到与CD相同品质的音乐；而当传送速率超过96kbps后，则可得到超过CD的品质。

7.与Windows Media Player 7、Windows Media Player 6.4及其它支持Windows Media Audio的软件、设备完全兼容。

下面，我选了首歌，对它进行了MP3编码和WM8（Windows Media v8）编码的比较（机器配置：PⅢ 733、128MB RAM；选用歌曲：郑秀文——《如果我们不再见》，采样率：48kHz、文件大小：48 335 404字节、播放长度：4分11秒）：

压缩方式	MP3（超级解霸2000附带压缩工具）			WM8（Beta2）		
	128kbps 48kHz	64kbps 44kHz	48kbps 44kHz	128kbps 48kHz	64kbps 44kHz	48kbps 44kHz
文件大小（字节）	4026200	2013088	1509624	4058491	2042002	1539021
压缩所用时间	1分40秒	1分32秒	1分26秒	20秒	35秒	20秒

从表中可以看出，Windows Media Encoding Utility v8的压缩速度是非常快的，虽然超级解霸自带的MP3压缩工具是目前速度较快的一个压缩程序（如果用L3enc 2.71压缩，所用时间大概是超级解霸的3倍），但仍无法和Windows Media Encoding Utility v8 相比。在相同的传送速率下，所生成的文件比MP3稍大，但音质却比MP3强得多。正如微软介绍的那样，在64kbps传送速率下，WM8已经能达到CD的音质，而MP3在此传送速率下失真严重，基本上不能听了。对比一下，Windows Media v8在32kbps 44kHz下，音质都要比MP3在64kbps 44.1kHz下要好，而且在48kbps 44kHz下压缩后的文件一般都在1M左右，一张软盘就可以放下一首歌了。只有在一些细节上才能听出48kbps和64kbps的差别（如这首歌——《如果我们不再见》大约在55秒时的那部分）。

你是不是也心动了呢？下面让我们来看看如何制作Windows Media v8格式的文件。

你可以在微软的主页上下载它，地址：http://download.microsoft.com/download/winmediatech40/wm8eub/8/W982KMe/EN-US/wm8eutil_setup.exe

它的主文件WM8EUTIL.EXE是一个DOS风格的命令行软件，不加参数运行时会出现帮助信息。

Windows Media Encoding Utility v8.0 Beta压缩音频文件的标准参数格式是：wm8eutil -

input<输入文件名（或路径名）> -output<输出文件名（或路径名）>　<参数>　。举个例子：wm8eutil -input rgwmbzj.wav -output rgwmbzj.wma -a_setting 48_44_2，参数a_setting即是音频的设置；48_44_2分别代表48kbps的传送速率、44.1kHz的采样率，2代表的是立体声，1则代表单声道，默认值是64_44_2。你可以键入：wm8eutil -audio? 查看Windows Media Encoding Utility v8支持的码率和采样率。

制作一首Windows Media v8格式的歌曲只需很短的时间，Windows Media Player 6.4（Windows 2000自带）、Windows Media Player 7.0（Windows Me自带）Winamp 2.7都能播放此格式的音频文件（Winamp须安装一个叫Microsoft Windows Media for Sonique的插件，可以在www.winamp.com找到它）。

Windows Media Encoding Utility v8.0 Beta还可以对视频进行压缩。用过Windows Me的朋友可能都看过它的那段欢迎动画吧（在安装盘的Win9x目录下的WinMe.WMV），它用的是Windows Media v7的格式，而Windows Media v8比它还要强大。

下面我们就看看如何制作WMV（Windows Media Video）文件。

制作Windows Media v8视频格式文件（*.wmv）与制作音频文件（*.wma）大致相同，举个例子：

wm8eutil -input test.avi -output test.wmv -v_mode 0 -v_bitrate 250000 -a_setting 48_44_2。

这里面，-v_mode为视频压缩模式，共有mode 0、mode 1、mode 2、mode 3四种，0为用CRB方式压缩的Pass1，1为用CRB方式压缩的Pass2，2为用VRB方式压缩的Pass1，3为用VRB方式压缩的Pass2。CRB是指恒定位速率（Constant bit rate），VRB是指变化位速率（Variable bit rate）。如果你选择了500kbps的码率，那么CRB生成的影片从头到尾的码率都保持在500kbps；而VRB就不同了，也就是说，即使你选择了500kbps的码率进行压缩，它也并不是从头到尾都用500kbps的码率来编码的，而是在一些大动态镜头（如动作片、大场景切换的影片）里面才用。VCD采用的是CRB方式压缩，而超级VCD、SVCD采用的是VRB编码压缩。所以理论上CRB要比VRB图像质量好，不过为了能节省磁盘空间，牺牲那微乎其微的一点画质还是值得的。

这里的-v_bitrate 250 000表示视频的码率为250kbps，使画面能接近VHS画质（VHS是由JVC提出的，看看你家的录像机就明白它是什么么了），而采用500kbps则能达到DVD的画质。

而-a_setting 48_44_2，和前面讲的一样，是音频的设置参数。

下表是对Real和Windows Media v8的比较：

压缩方式	WM8（Beta2）	RealProducer Plus 8.0
	Mode 1 视频码率：500kbps 音频：48kbps 44.1kHz 立体声	Stereo Music 256K DSL/Cable Modem
文件大小（字节）	17154967	20938590

采用文件：xtsele12.avi，文件大小：97 939 968字节，播放长度：4分30秒。

Windows Media v8在Near-DVD品质的压缩下，画质确实要比Real格式好得多，而且文件比Real的还要小。

播放Windows Media Video v8的文件和Windows Media Audio v8稍有不同，第一次播放WMV8文件，媒体播放器要从微软的服务器上下载解码文件，仅112 139字节。和微软先前开发的ASF格式不同，它不需要ASX文件来调用Windows Media Player播放，只需把文件放上服务器，然后在网页上做一个指向该WMV文件的超级链接就可以了。当浏览者点击该连接时，Windows Media Player就会自动播放。

好了，有关Windows Media Encoding Utility v8.0就说这么多吧，大家对它也有一个大致的了解了。快到微软的网站下载，先睹为快吧！

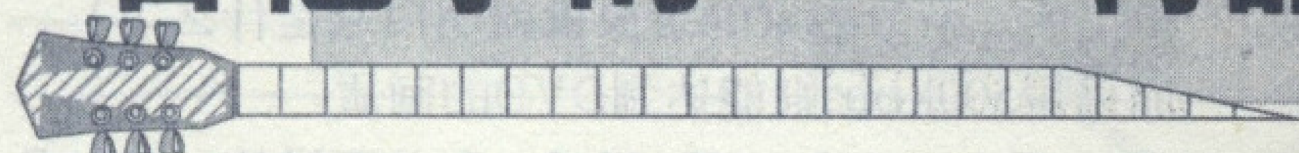
（上接18页）们还可以把自己做好的吉他曲导出（File\Export）为MIDI文件来欣赏和交流。

四、和其它音序器配合使用

如果单独用Guitar Pro来作音乐的话，老实说，它是很不完善的，但是它的强项并不在这里，从上面的使用可以看出来，对吉他的各种技巧的编辑它比其它音序器软件要高出一筹（例如滑音和推弦）。因此我们可以使用它来单独编辑吉他轨，做满意以后把它导出为MIDI文件，再用其它音序器软件把它合并到其它轨的MIDI文件中去。可以说大大简便了音乐制作者做吉他部分的工作。

如果你是一个标准的吉他爱好者，这么好的武器还不赶快用起来？

吉他手的MIDI利器——Guitar Pro



云南 杨曙

通常我们所能见到的音序器软件如Cakewalk、Cubase VST、Logic Audio等都是以国际通用的五线谱方式来记录乐谱的，这几乎是所有乐器的标准谱。但是对于吉他手来说，他可能还需要使用指法谱来确定演奏的指板品位和方法，这里的指法谱也就是我们通常所说的六线谱。有没有一种音序器软件能让我们方便地编辑吉他的六线谱呢？答案是肯定的。今天就向大家推荐一个专业的六线谱编辑器Guitar Pro（如图1）。它强大的功能不仅可以进行六线谱编辑，还可以进行完整的六线谱打印，输入和输出MIDI文件，把生成的.gtp文件转换为通用的文本文件.txt以便交流等等，实在是适合吉他手使用的一把快刀。

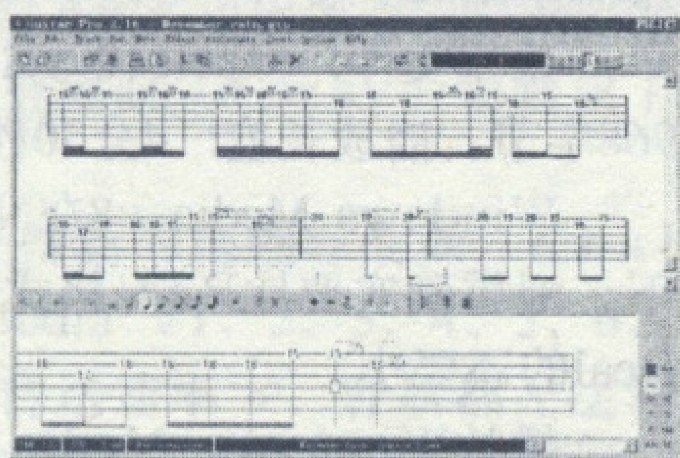


图 1

一、初次见面

点击File\New来新建一个六线谱文件，这时会弹出属性窗口让你设置（如图2）。上方是乐谱的标题（Title）、作者（Author）、注释（Comment）和乐曲速度（Tempo）。每一个乐谱包括八个轨（这和专业音序器相比少了很多），可以通过点击每一轨的书签来分别设置它们的名称（Name of the Track）、乐器（Instrument）、变调夹的品位（Capo）以及每一轨的音量（Volume）、相位（Pan）、合唱（Chorus）、混响（Reverb）的大小等等，第八轨是留给打击乐器的。点击ok以后回到主界面。上面的窗口称为显示窗，下面的是输入窗。我们可以随时通过按下右上角1-8的按钮来切换要编辑的轨。输入窗所显示的小节是显示窗中被虚线框起的小节，我们称它为当前小节。

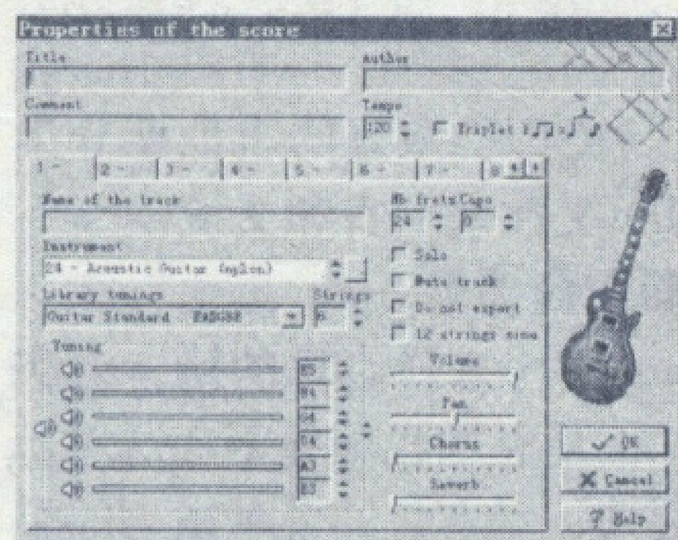


图 2

二、进阶认识

下面让我们来看看最重要的六线谱的输入方法。在输入窗口里是典型的六线谱的一个小节。黄色光标指示当前位置，我们可以通过键盘上的方向键来移动光标的位置并用数字键来输入它的值，同时你可以用鼠标点击输入窗上方的符号按钮来选择你需要的符号和时值。大部分的符号都是六线谱里我们常见到的，这里特别要强调两个快捷的符号（图3），左边箭头向上的符号表示移动到上面一根弦，右边符号表示移动到下面一根弦，它们有什么作用呢？它可以在不同的品位之间切换演奏有相同音高的音符。其实这个功能可以帮助你编辑最顺手的演奏方法，比如当你把一段用MIDI文件做好的吉他曲在Guitar Pro中打开时，你会发现六线谱上显示的指法并不符合正规的方法，这时你只要选中指法不对的音符，按下这两个按钮之一，就可以在音高不变的情况下切换它的品位了。这是一个非常体贴的功能，在输入过程中会经常使用到。

接下来讲讲吉他专用符号的输入。吉他演奏有很多独特的技巧，这些技巧往往需要在六线谱上显示出来。Guitar pro提供了几乎所有的吉他演奏技巧符号，可以让你在需要的地方随时加入，从而让你的六线谱更加专业。在输入窗口的右边，我们可以看到所有的演奏符号（如图4）。我来告诉你它们表示什么。靠左边一列从上到下分别是：捶弦、向上滑弦、推弦、和弦图、左手揉弦、压下摇把后还原、右手点弦、右手拍弦和人工泛音，右边一列是：勾弦、向下滑弦、推弦后释放、文字注解、摇把颤音、弱起音、右手勾弦、自然泛音和止音。怎么样，很全面吧，它们的使用都非常简单，你只要把黄色光标移动到要加入符号的地方，然后点击符号按钮就可以了。通过所有这些符号，你完全可以做出一张非常专业的吉他六线谱。

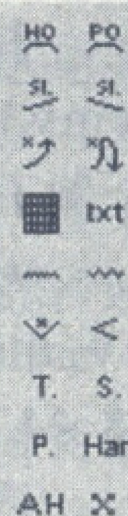


图 4

三、学习交流

Guitar Pro是使用非常广泛的专业六线谱编辑器，在网上有大量的.gtp文件供下载。我们下载了想要的歌曲后，用Guitar Pro打开就可以看到非常完整的演奏谱了，这对我们学习和交流吉他演奏技巧也是一个非常快捷的途径。同时我（下转17页）

压缩软件你选谁（下）

北京 覃茂藩

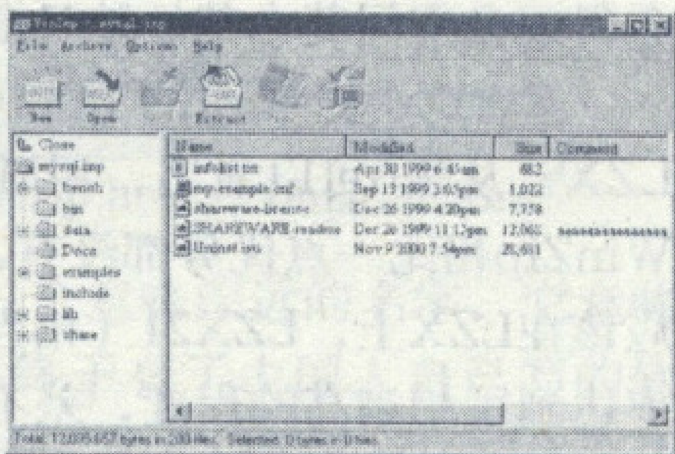
WinIMP

主页http://www.winimp.com

又一个强大的压缩软件横空出世了，免费的共享软件WinIMP携着它新创的IMP格式向我们走来。WinIMP跟WinACE、PA一样也是个后起之辈（出生于1998年），很少有人知道它的存在，但这并不妨碍我们对它能力的欣赏。

Software	Format	Level	Block size	Solid size	Size（kB）	Time（S）	Ratio	Speed（kB/S）
Winimp	IMP	Fast	200kB	64kB	45261	76	33.54%	300.54
	IMP	Normal	1020kB	16MB	41603	96	38.91%	276.03
	IMP	Best	1020kB	16MB	40317	168	40.80%	173.66

WinIMP支持Windows 95/98/NT，压缩支持IMP和ZIP，解压缩支持IMP、ZIP、RAR、GZIP、ARJ、TAR、BZIP2、UUE、MIME，ACE和CAB则不在其中。就我的感觉而言，IMP跟ACE十分类似，具有ACE格式的各项特点，但速度上要比ACE更胜一筹。现在ACE由于有出色的表现已经获得了非常广泛的支持，通用性上已没多大问题，而IMP现今知道它的人都很少，更别论会轻易被接受了，WinIMP还有很长的路要走。



WinIMP的窗口结合了WinACE和PA的特点，平时可以像WinACE一样当作资源管理器用，打开压缩包时像PA一样模拟为一个文件夹，由于右边窗口中只显示文件而不显示文件夹，速度快多了，几乎感觉不到压缩包和文件夹的区别。由于压缩包是单一的紧凑文件，节省空间又避免硬盘上文件和文件夹繁多紊乱难以管理，因此用WinIMP的压缩包文件夹化管理来进行硬盘上文件的压缩包化管理不失为一种很好的办法。

WinIMP有两种压缩：Algorithm 1（简称A1）和Algorithm 2（简称A2），A1即一般的压缩，A2只能用于IMP，是一种专为文本而优化的算法，对大多数文本有着比A1好的效果，但对非文本则不行，对一堆很小的文本文件也不大适合。如果碰上记录块较大的记录文件（即应用程序记录用的Record File），这时A2也不适用，WinIMP会自动切换到A1压缩，这方面WinIMP还有待改进。WinIMP里Compression block size的概念等同于WinRAR和WinACE的Dictionary size，Block size设得越大压缩率越高，每增加200kB的Block size需要占用1MB的额外内存。Multimediafilter类似于WinACE的2.0格式，能提高声音图像文件和可执行文件的压缩率。

WinIMP支持更为灵活的Solid方式。WinRAR和WinACE的Solid通常是把压缩对象看作是一个连续的数据流，虽然能很好地提高压缩率，但压缩包的文件夹管理会很大地影响速度。Solid unit size则用来设置把整个压缩对象分割成几个Solid单元，每个单元大小可从64kB到16MB或者每个文件就是一个Solid单元（One File per Unit），不但保持了Solid高压缩率的优点，还兼顾到了打开Solid包中的文件的速度。

WinIMP的错误恢复码（Error Recovery Record）其实就是前面WinRAR和WinACE所用的Recovery Record。WinIMP在保护数据上可谓花尽了心思。错误恢复码可以在压缩时的“Add Files”对话框中勾上Add Error Recovery Data来加进去，也可以事后在WinIMP中打开该压缩包，使用菜单Archive→Add Error Recovery Data。点击Archive→Remove Error Recovery Data则能从压缩包中去掉错误恢复码，免除了其它软件只能加不能移除的尴尬。对于已经打开的加进了错误恢复码的压缩包，发现有损坏后请点击Archive→Use Error Recovery Data来试图恢复数据，如果文件损坏到已不能正常打开，则请用File→Open and Do Error Recovery指定要恢复的压缩包的位置来试一试。如果发生问题的压缩包没有恢复码该怎么办？这时你只能期望压缩包的损坏程度不是那么大。WinIMP的目录表信息（Archive Directory）存放了压缩包中的每个文件和文件夹的信息，同时压缩包中每个文件也有自己的一份备份信息。即使压缩包损坏使目录表信息完全丢失，WinIMP也能用备份信息来恢复，方法是点击Archive→Rebiuld。如果既没有恢复码压缩包又打

不开，那只能祈祷只是文件头坏了，这样用File→Open and Rebuild就有救了。

WinIMP支持IMP的自解压模式，但相应的命令却没有出现在鼠标右键菜单里。Remove Self-Extractor则把自解压文件头移除。无论是加上或移除自解压头，源文件都会丢失。

WinIMP窗口中最近使用过的6个目录被记录于File菜单下的Open from folder和Newin folder两个菜单项，点击目录名后直接到该目录打开压缩包或在该目录新建压缩文档，感觉上更加方便了。

WinIMP还能试解压测试、免解压安装，这等同于WinZip的CheckOut的Test Fly注释。

从表中我们可以惊奇地看到，WinIMP使用最快压缩时已全面超越了WinZip，速度上略胜一筹，压缩率却非ZIP可同日而语。在最大压缩时，取得的成绩则超过了使用一般压缩WinACE，真是可喜可贺。

CABMAN

主页http://www.microlog-online.de

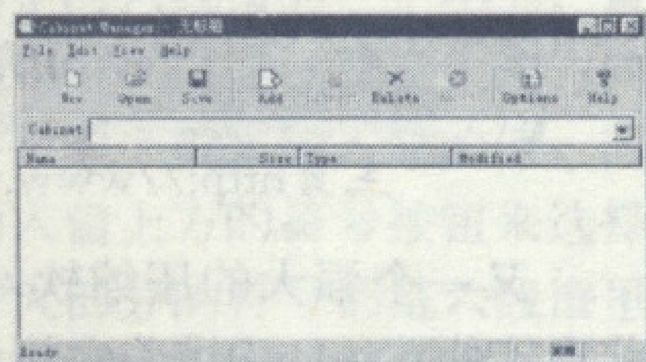
CAB格式大家应该都知道，Windows的安装文件用的都是CAB格式，本来CAB格式就是微软发明的，这种格式能够实现目前最高的压缩率，但速度奇慢。虽然是微软的专利，但在Windows下并不像IE一样经常见到它的影子，一般只用在制作安装文件上。

Software	Format	Level	Size(kB)	Time(S)	Ratio	Speed (kB/S)
Cabman2K	CAB	Mszip	46849	102	31.21%	208.36
	CAB	Lzx17	42943	199	36.94%	126.43
	CAB	Lzx21	39186	367	42.46%	78.79

微软发布的压缩解压缩CAB的只有DOS下的Makecab.exe和Extract.exe（Windows下只发布了链接库，被大部分软件直接引用来支持CAB），很不方便，在Windows下就要用CABMAN。CABMAN是专门用来制作CAB文件的Windows软件，只支持CAB格式，界面也很简单但不显得简陋，这使得它在6款软件中是最小的，仅为573kB（440kB的CHINAZIP.EXE已用ASPACK压缩过，实际大小应为1.1MB），很易上手。

CABMAN提供了RSA、DES加密算法（UNIX系统用的就是这个），最大程度地对你的数据保密。支持校验码签名检查（Check trust），从软件包含的经过识别的证书验证出软件和软件发布者、用户计算机的信息，如果结果正确，就可以决定安装程序，否则可以在未运行之前关闭它，避免了运行假冒程序或极度危险的被放置了病毒和木马的修改程序。

支持拖放功能，压缩操作（Add to Cabinet）集成到鼠标右键菜单。对可执行文件，选择鼠标右键菜单中的“INSPECT SFX”可以检查是不是CAB的自解压文件，如果是就在CABMAN窗口中作为压缩包打开。



在CABMAN中新建的压缩包无论已保存与否都能随时进行增删，使用File→Finalize则相当于锁定，压缩好保存起来后就不能修改了。一般已有的CAB文件都是不能再修改的，至少对WinZip、WinACE来说是这样。但CABMAN增加了Import功能，可以导入CAB文件来进行修改，这样就很有用。

可直接在硬盘里创建自解压文件和自定义大小的分卷自解压文件，还能制作简单的自安装包，方便了在因特网上发布软件。CAB的自解压文件运行后自动将解压到临时目录中的临时文件删掉，免得硬盘空间莫名其妙地日渐减小。

CABMAN提供了两种压缩编码：MSZIP和LZX。从表6可以看出，用MSZIP时CABMAN与WinZip相比一点优势都没有。CABMAN的重头戏应该在LZX上，LZX21（相当于最大压缩）的压缩率达到了相当高的程度，差不多到极限了。但花费的时间太多了，不过CAB本来就是只重大小不重速度，时间对它来说倒是次要的，这也是CAB没有在大众中流行起来的主要原因。WinACE在CAB的最大压缩上比CABMAN的压缩率还高一点点，而使用了最大压缩+Solid方式+ACE2.0格式+4096kB字典的最好条件下的压缩率与CAB相差很小，但速度却快得多，可想而知WinACE的惊人能量。PA在该项目上取得的成绩也不错。

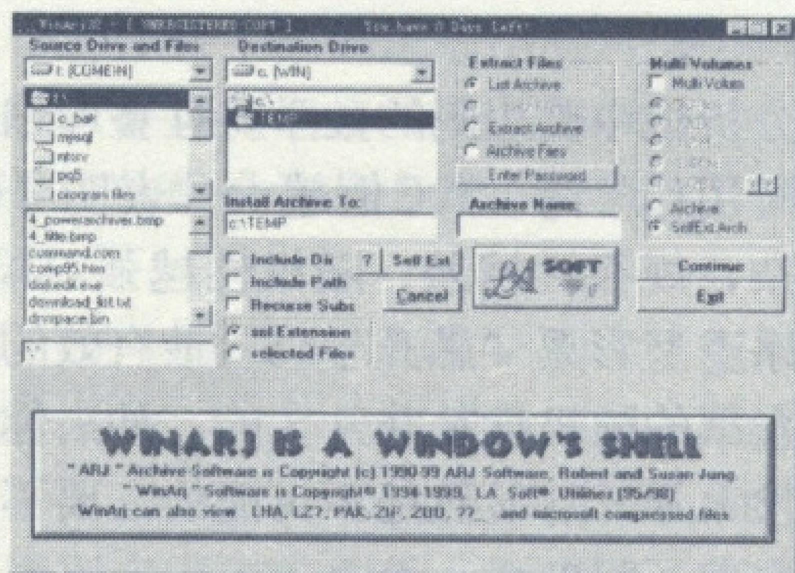
WinARJ32

主页http://www.lasoft-oz .com

也许是出于怀旧吧，这次我把WinARJ32也带来了。WinARJ32是32位的ARJ的FOR Windows版，从DOS走过来的少有不知道ARJ的，那时侯ARJ可是很流行的。ARJ实在是可怕，提供了不计其数的命令和参数，在DOS下键入“ARJ/?”后

Software	Format	Level	Size(kB)	Time(S)	Ratio	Speed (kB/S)
Winarj32	ARJ	Good	46836	105	31.23%	202.53

一直按Enter键就可以大概体会一下了。这个WinARJ32其实只不过是给新版32位的ARJ加上了一个Windows外壳Shell，这个外壳由VB做成，只有一个面板，一大堆东西放在上面，给人的感觉就是简陋、凌乱，并且可控选项远远不如DOS命令行可用的多，我刚装上它的时候就费了一番工夫才搞明白它的意思，还不如用我熟悉的几个命令来得方便。Shell上只集成了分卷压缩、自解压文件、密码加密等少数几个功能，并且用这个Shell的话，压缩速度要慢一点，实际表现出来的压缩能力只有压缩率比WinZip略有优势，这不免让我有一点失望。ARJ32不论靠什么样的Shell给它披上Windows外衣都不会令人满意，只有彻底改写源代码，成为真正的Windows程序才可能会有它的重新出头之日。

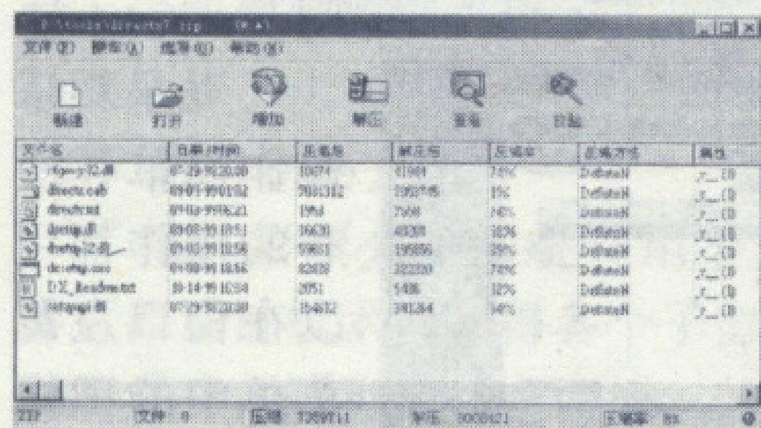


CHINAZIP

主页http://chinazip.home.chinaren.com

CHINAZIP，一个意味深远的名字，它意味着诸侯混战的压缩界终于有了中国人自己写的软件。CHINAZIP刚发布不久，相对其它压缩软件还显得很弱小，功能也不齐全，例如不支持拖放、鼠标右键等。由于国人在这方面刚起步，所以现在CHINAZIP还处在发展阶段，根本不能跟国外的水平相提并论。

CHINAZIP支持刚出炉的时候只支持ZIP，2.0版能压缩支持ZIP、CAB、LHA、JAR、GZ、TAR、BH，解压缩除了这些还有ARJ、ARC、ZOO，ACE和RAR只能打开不能解压。功能上除了应有的压缩解压缩，还有注释、校验、查看、加密，对压缩包增加或删除文件，显示操作的时间和字节数，记录和显示操作过程发生的错误。具有独特的“目录置空”功能，在窗口中用空行来把分属于不同目录或子目录的文件分隔开，使人一目了然。



2.0版还不能分最快最好等档次压缩，使用ZIP时压缩率比WinZip要小，而使用CAB时由于采用的是MSZIP编码，压缩率跟ZIP相去不远。无论是ZIP还是CAB，速度都要慢好多。

尽管CHINAZIP还存在很多不尽人意的地方，但我相信只要大家能多给CHINAZIP一点关心和支持，终有一日CHINAZIP会像Foxmail、Netants一样在我们的电脑中占有一席之地。

这次测试中，WinZip在使用ZIP格式时的测试中仍然是速度之王，由于ZIP总是完全的动态编码，所以能获得很快的速度，但压缩率不可能会取得好成绩。现在只要是压缩软件一般就完全支持ZIP，面对众多新人老将的包抄围剿，WinZip趋长避短，重点在速度上做文章，也算是明智之举。作为最流行的工具，WinZip在日常应用中完全可以胜任各项工作，推荐使用。PowerArchiver可以说是个加强型的WinZip，它弥补了WinZip在多方面的不足和缺陷，如界面、支持格式、分卷及其它扩展功能等，具有一些新颖的想法，大大扩展了应用范围，它绝对是你用了很久的WinZip的最佳替代者。RAR、ACE和IMP这3种格式都有着好多ZIP根本不能相比的优点，压缩率高，容错能力强。RAR和ACE的问题在于速度上没有较大的优势，折中的做法是用最快压缩来提高速度而压缩率仍然要比ZIP高好多。WinRAR除了可以替换WinZip使用外，对RAR更是提供了非常强大的支持，且为你想得非常周到，还迟疑什么。WinACE既好看又好用，已超出了一般的压缩软件的境界，可谓是压缩终结者，一旦拥有别无所求，强烈向各位看官推荐！WinIMP推荐使用，它能够让我们鱼和熊掌兼得，速度上它已超越了一向以速度见长的ZIP，而压缩率却非ZIP可比。它的出现使流行于世的ZIP顿时失色，如果IMP能得到大家认可，ZIP哪里还有它的立足之地。RAR和ACE现在已经得到很多软件的支持了，甚至就有一些专门为这两种格式而诞生的软件，但WinIMP的IMP我还没发现有第二者支持。不过将IMP制成自解压文件来发行就可脱离WinIMP的运行环境自动解压，通用性上就没问题了。CABMAN对CAB有最好的支持，是需要用到CAB的不二选择。WinARJ32怎么看来都没有再用的必要了，属于不推荐之列。CHINAZIP由于已说过的原因，不便得出直观准确的测试数字。对CHINAZIP我们所需要的就是等待，但希望它不会让我们等得太久。

彩票软件 你 我 他

● 北京 *POPBABY*

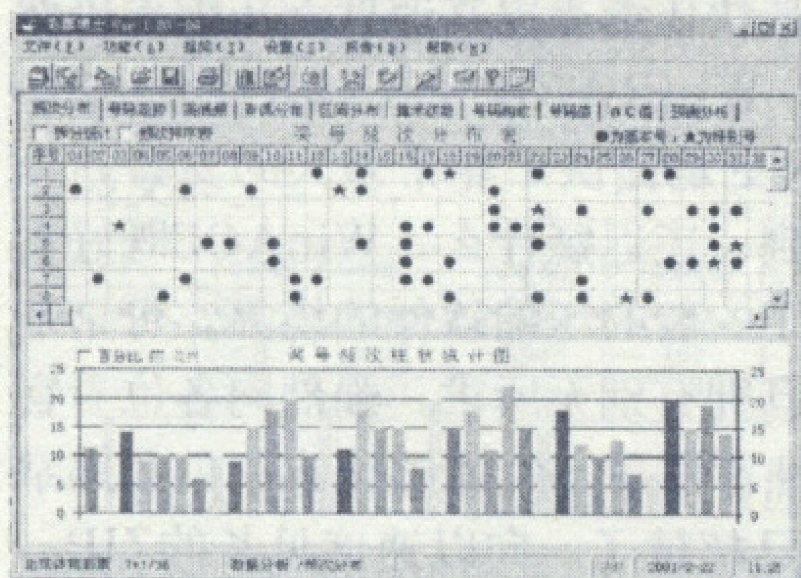
电脑真的是无所不能，电脑软件也是无奇不有。这不，体育彩票才刚刚风行没多久，体育彩票智能选号软件就纷纷面世，无论是在互联网上的下载站点，还是在街头的书报亭都能寻觅到选号软件的芳踪，而且种类还不少呢。

有人说，买彩票纯粹靠运气，命里该你中奖自然就会中，算来算去岂不累得慌；有人说，买彩票有诀窍，什么规律啊、曲线啊的，翻来复去算半天，相信自己定能中到大奖。实践证明，彩票的中奖大部分是靠运气，但通过概率论的分析后还是可以提高中奖几率的。这里向大家介绍的就是几款彩票分析软件，休闲之余只图一乐。

彩票博士 V1.20-DG

网址：www.cp3000.com

彩票博士是一款针对电脑型彩票而专门开发的彩票分析系统，适用范围很广，对于传统型（Draw Games）和乐透型（Lotto Games）彩票都能进行数据分析，国内各地的体育彩票、福利彩票等均适用。该系统依据数理统计、概率论等原理，对奖号各项有价值的数据进行详尽地统计分析，其项目和数据丰富、图表并茂，可以根据这些数据，作进一步的专业分析。



彩票博士对于传统型彩票提供了频次分布、号码走势、高低频数、奇偶数、大小数、特殊数、位次排序、号码构成及其号码值等众多的统计分析数据；而对于乐透型彩票，功能就更多了，除为具有传统型彩票提供的统计分析数据外，还包括有区间分布、号码算术级数、AC值、集团数目和边缘数字等各种统计分析数据。

彩票博士是首先将AC值概念引入国内彩票分析的软件产品，AC值检测功能即号码算术复杂性检测，是它特有的功能之一。它通过对以往数据的分析把中奖号码的数学特性整理归类，方便在选号时用作参考，AC值越大，表明号码算术级数越复杂，规律性越差，随机性越强。AC值检测是检验乐透型彩票“愚蠢号码”最有效的方法，因为体育彩票的随机性是非常大的，如果你选择的号码规律性太强，那显然是不可能的，要不岂不是人人都能中奖了吗？

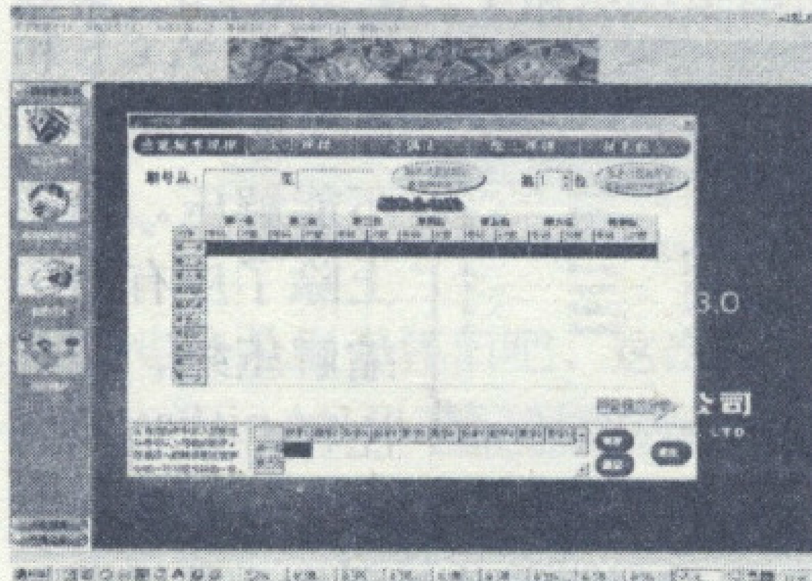
彩票博士还设有多种辅助选号方法。基本方法有：随机法、概率分析法和黄金分割法，同时还有特定数字和外部号码筛选功能。在传统型彩票中提供了恶条件预置、单位和双位对位组码等方法；而在乐透型彩票中有复式组码法和胆拖组码法。选号时可根据需要，设置选号参数和历史校验、奇偶校验、码值检验、区间分布检验、AC值检验及连号等功能。

彩票博士的帮助功能比较全面，里面有关于该软件的全部功能介绍以及体育彩票选号常识与技巧。即使你不使用它来进行数据分析，看看帮助中的文档也收益颇多。

九星彩乐 体彩版 V3.0

网址：www.njjxrj.com

九星彩乐支持传统型体育彩票和乐透型体育彩票，但是偏重于传统型体育彩票的分析，乐透型体育彩票的分析似乎只是它的一项附属功能。该软件所提供的分析方式也是几款软件中最少的，但它是一款“傻瓜”类型的选号软件，即便是没有什么彩票知识的用户也能轻松上手进行数据分析和号码筛选。



九星彩乐操作简单，所有的操作都可以在窗口左侧菜单中的图标选择完成。传统型体育彩票的手工分析提供了目前流行的彩票奖号分析方法，并以直观的图表形式提供给你，每一项分析数据都可以选择以频率分布表或者是K曲线图的方式显

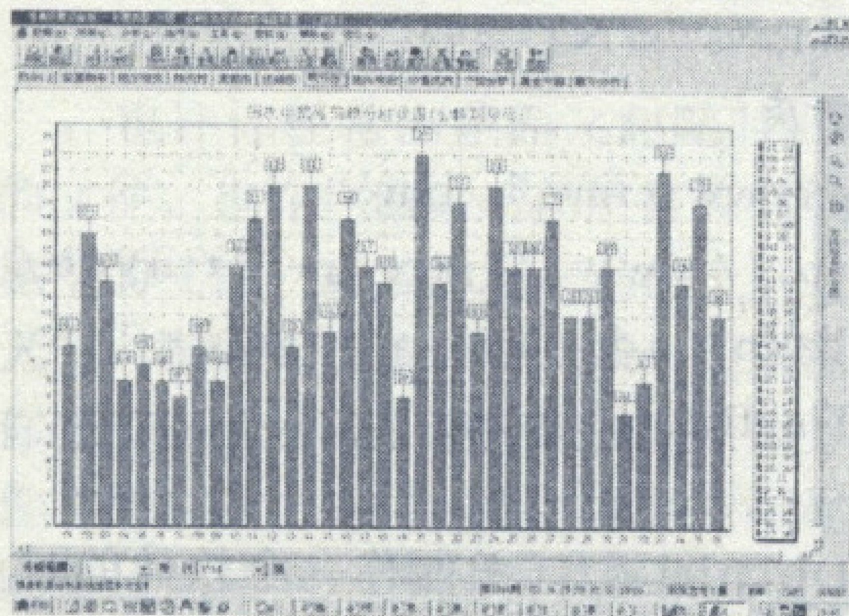
示。在这里，通过出现频率分析、大小规律、奇偶法、除3规律、接木组合等分析方法，你可以充分发挥自己的智慧，逐渐地发现和发掘各种规律和方法，通过各种规律查看号码的变化趋势和范围，而且它还可以将手工筛选和电脑辅助选号相结合。电脑辅助选号可以帮助你将手工筛选选出的可选号码组合成可能的注数，并运用组合出现频率和曲线图的方式为你提供最佳的组合选号方案，将投注号码缩小到一定范围内。

乐透型彩票的分析方式就比较少了，只有概率统计和观图论势两种，但却是使用最普及、最直观的，你不需进行复杂分析就可以得出比较正确的规律。在观图论势图表下方的图例，则描述了不同颜色的线条和奖号位数的对应关系，图表中的大小界线是将所有的数字分为大小两部分，而这条界线就是它们的分隔线，界面一目了然。难怪说它是一款“傻瓜”类型的彩票分析软件呢。

博奥彩票分析系统黄金版

网址：www.cp3000.com

博奥彩票分析系统是彩票软件网自行开发设计的一款彩票分析软件，是我使用的数款软件中分析功能最多的，适用于全国各地的电脑体育彩票及电脑福利彩票（例如35选7或者45选6或者6+1型等）。



对于乐透型的彩票共提供了热冷门号码、位置概率、相生相克、号码相关性、走趋图、连线图、积分柱状图、陆氏观台、分值与比例、个位分析、黄金分割、数字分析等10余种分析方法；对于传统型彩票则提供了重复性分析、连续分析、奇偶分析、大小分析、除3分析、图形分析、走趋图等7种分析方式。

博奥彩票分析系统利用了多表单、多窗口、多页面设计技术，使得各个子窗口以及各页面均可同时并存，还可以任意切换。其界面比较直观，上手也非常容易。博奥所提供的数据分析丰富，包括频率、大小、奇偶、连号、顺子、对子、概率，详细的走势图，使你对走势一目了然。它可以自由设定选号限制规则，例如号码段内号码最多个数限制、奇数偶数最多个数限制，最小、最大号码值的限定等等。

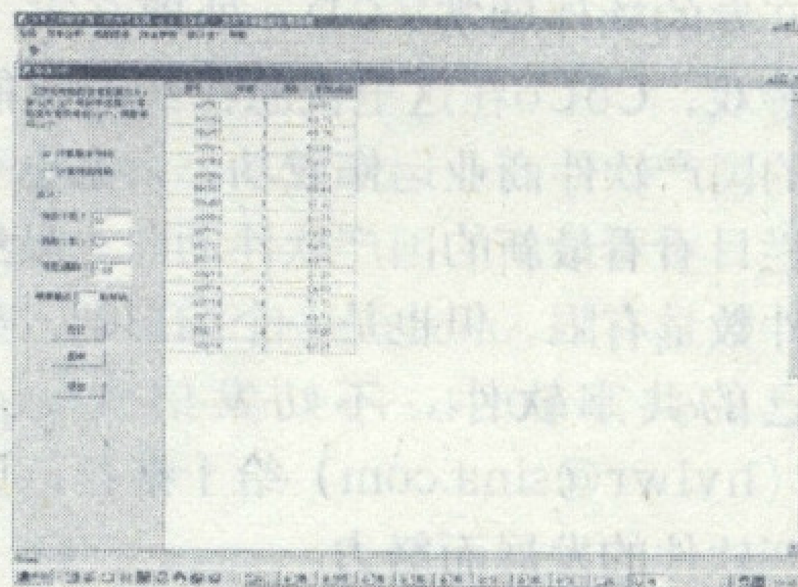
在选号时，博奥彩票分析系统的方法也不少，既可随机选号，又可概率分析选号，还可自行分析规律后再选号。不过能否选中头奖就看你的运气了。

博奥彩票分析系统的包装是比较全的，除了一张CD的主程序外，还有一张加密钥匙软盘和一本使用说明书。它可以通过网络直接升级最新的历史数据。

选号王智能彩票分析选号系统2.5

网址：http://www.livehu.com/

选号王智能彩票分析选号系统软件（V2.5版）也是一款较为全面的彩票分析软件，据说是参考了国外的10几个彩票分析软件，吸取其精华后开发出来的。



它也支持全国各地的彩票信息，可以从网上方便下载历史数据。

选号王具有彩市号码分析、彩市电脑选号、历史数据下载、资金管理等基本功能。彩市号码分析中的数字重复性分析提供了对数字重复性进行分析的表和图，可使你对号码中重复数字走势一目了然。一位频率分析和多位频率分析对任意一个位次出现的数字次数多少，以及对任意相连2个位次或者3个位次、4个位次出现的数字次数多少进行统计分析，可使你对某位次上哪些数字出现得多、哪些数字出现得少作到心中有数，使你轻松判断下期各个位次出现的数字。其它还有诸如奇偶分析、大小分析、除3分析等等。除3分析是选号王的独有功能，包括1位除3数分析、2位除3数分析一直到6位除3数分析，都具有连环位次功能，使你对每一位除3数的分布情况了解得清清楚楚。

在彩市电脑选号功能中提供了随机预测、固定电脑选号、神奇数字预测法和概率分析四种方法。概率分析是其精华功能，将概率选号的基本思路用电脑程序编出，你可以任意决定使用哪些分析方法，决定取舍方向，其余都由电脑完成。

本文介绍的软件收录于《水晶宝合》2001年第4期/BBX/下。

中国共享软件

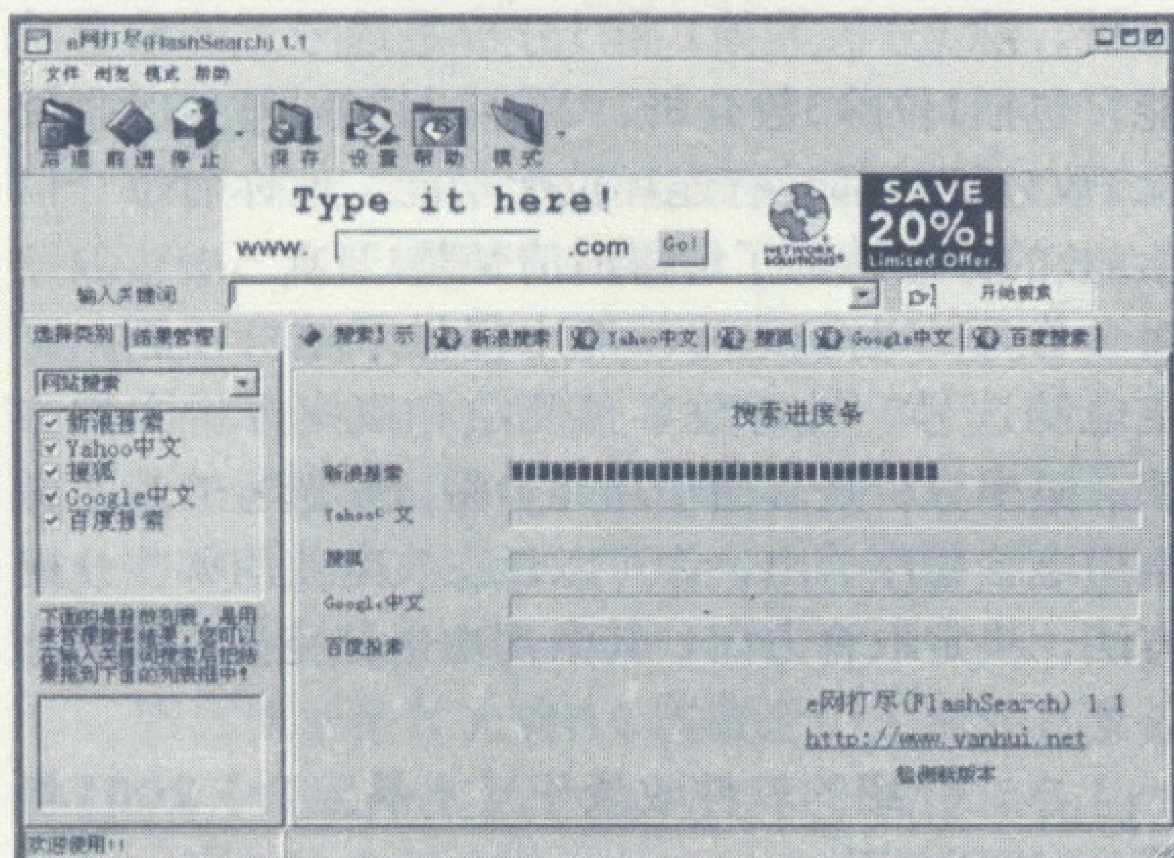
北京 文化人

现在市面上越来越多的各种电脑光盘了、软件、游戏丰富着我们的生活和娱乐。令CoCo感到很开心的是我们的很多优秀国产软件经过各种包装出现在书报摊上，越来越多的人使用我们国人自己开发的软件欣赏VCD、处理文字、查询资料和玩游戏，CoCo在这里祝愿在2001年能看到更多更好的国产软件商业运作成功。大家也可以通过我们的栏目看看最新的国产软件动向，虽然每次介绍的软件数量有限，但也是一个缩影吧。如果你开发了自己的共享软件，不妨发信到CoCo的信箱（hylwr@sina.com）给予推荐，让我们一起为国产软件的发展而努力。

网络资源任我搜——e网打尽（FlashSearch）

版本：1.0
大小：1.2MB
性质：免费
平台：Windows 9x/Me/2000
作者：闫辉
主页：http://superyan.myrice.com
下载：http://superyan.myrice.com/flashseek.exe

我们知道网络搜索类的软件很多，但国外的



本地化工作做得不是很好，国内现在已有一些较成熟的搜索软件，比如飓风搜索通、中华搜索宝等。今天我们再给大家推荐一个很有特色的搜索软件“e网打尽”，它能够搜索网站、软件、股票、音乐、购物等信息，而且有搜索结果管理功能，可以导出Html文件。

笔者点评：单听“e网打尽”这个名字，就知道该软件包含了对网站、软件、音乐等各种信息的支持。软件的界面采用了类似MacOS的程序界面，点击左上角的按钮可以将程序界面隐藏成一条形。但更好的是它提供了搜索结果的管理功能，输入关键词后，你可以一边查看搜索结果，一边把重要的需要记录的链接拖到左面的列表框中存储起来。搜索完成后，可以切换到管理模式，来管理你刚才收集的结果，而且还可以把这些结果导出为一个htm网页文件。全面搜索加结果管理是这个软件的最大特色。

程序员小型数据库解决方案——TinyDB

版本：1.00 Beta
大小：2.3MB
性质：免费
平台：Windows 9x/NT/2000
作者：郝新庚
主页：http://www.tinydb.com/
下载：http://www.21jx.com/~tinydb/download/download.php?softname=TinyDB&filename=TinyDB100beta.zip

当我们用Delphi或BCB制作一个软件的时候，如果要将大量的数据保存到硬盘上，通常采用的方法无外乎两种：第一种是使用Borland Database Engine(BDE)；第二种是自己制定一个文件格式，用读写文件的方法把数据保存到文件中。对于第一种方法，没什么可说的，这大概是最常用也是最权威的方法。但它有个缺陷：必须附带并安装BDE的支持包，这对于开发一个力求精致小巧、绿色实用的软件来说，似乎并不是最好的方案；而第二种方法，虽然无须BDE的支持，但文件格式的拟定、维护往往让人累不堪言。当软件的功能增加，文件格式需要作相应调整的时候，为了保持兼容性而付出的代价往往是相当大的。而且稍有不慎，便会给用户数据带来损失。TinyDB所要做的事情，便是在不需要BDE支持的前提下，给软件提供一个稳定的数据库系统，把逻辑格式和物理格

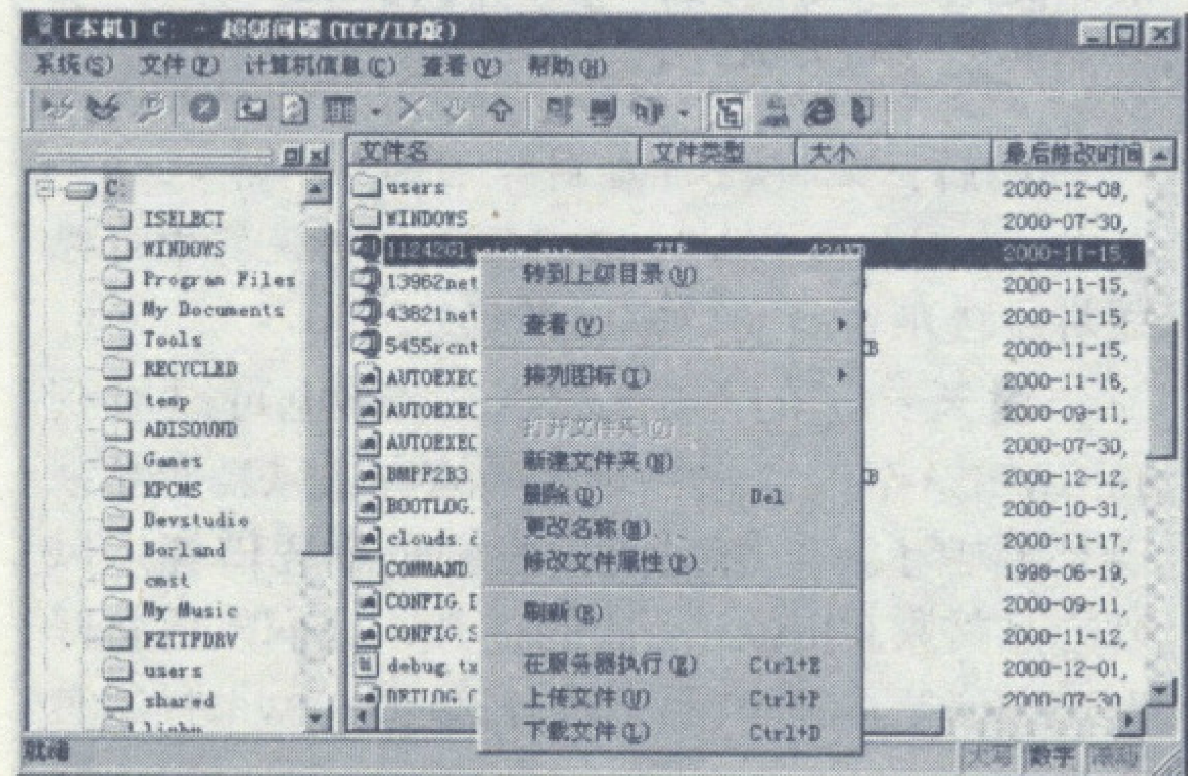
式分开，并提供高效的压缩和加密功能，让软件开发者能方便、快速地建立绿色、实用、稳定、安全的数据库程序。

笔者点评：开发基于数据库的小型桌面程序一直是让程序员们头痛的一个问题，往往要用Install Sheild等软件携带一些大的链接库，不堪重负。但是如果自己定义数据库格式的话（如电子书库、MyBase等），则需要熟悉数据结构或者使用第三方的控件。TinyDB提供了一个好的解决方案，为程序的开发提供了很大的便利，使我们程序员能快速开发出更好更优秀的软件。

中文远程控制软件——超级间谍（SuperSpy）

版本：2.0 Beta
大小：600kB
性质：共享
平台：Windows 9X
作者：刘虎
主页：http://www.chinadeveloper.net/superspy/
下载：http://www.chinadeveloper.net/superspy/download.htm

也许你经常出差而又想随时调阅家中电脑上的文件，也许你回家后仍然打算继续编辑办公室电脑中的文件，或者你想与远在千里之外的某个人聊天……超级间谍是一功能强大的远程管理软件。在你想控制的机器上运行超级间谍服务端程序，或在你本地机器上运行超级间谍客户端程序，然后你可以通过局域网/互联网，Modem或者ISDN与被控制机建立连接。此时，你可以轻松管理被控机上的文件，截取被控机的屏幕图像，获取被控机的信息，甚至打开被控机的麦克风听听那边的人在说什么，或者与对方进行语音聊天。



笔者点评：该软件支持语音监控、连续截屏、LZW数据压缩、RSA数据加密等，其技术含量比较高，这在众多的国产软件中是不多见的。在我们使用PcAnyWhere、Remotely AnyWhere的时候，是否想过咱们国产的远程控制软件能在其中占有一席之地呢？目前该软件虽然还不很完善，还存在一定的Bug，但是通过我们的使用并对作者给予不断的支持和鼓励，这个小小的超级间谍说不定会成为一棵参天大树。谁说不是呢？有我们的支持，相信国产共享软件一定有腾飞的一天。

国产表格处理软件——易表2000

版本：8.12
大小：6MB
性质：共享
平台：Windows 9x/Me/2000
作者：易表2000
主页：http://www.egrid2000.com/
下载：http://www.egrid2000.com/EGRID812B.zip

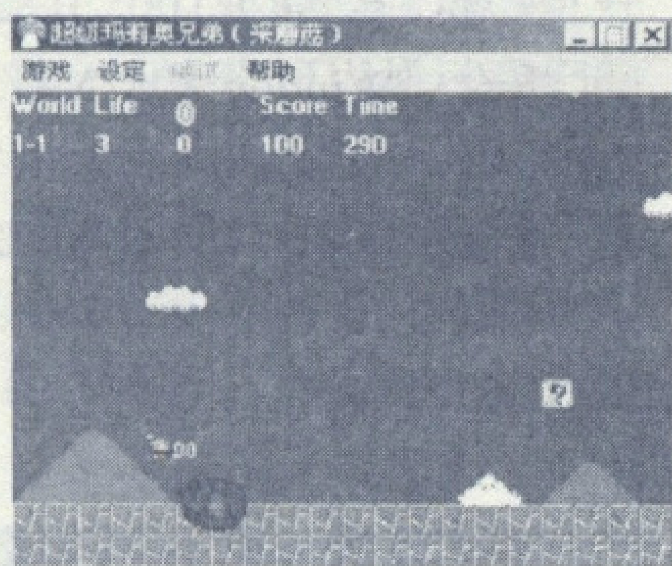
有时想找一套合适的数据管理软件并不容易：Access和Foxpro太复杂，并且要求用户具备一定的数据库知识和编程能力，这对于普通用户来说，显然要求太高了；Excel虽然简单一些，但并不适合于大量数据的管理，也不符合我们的使用习惯。不过现在你多了一种选择：易表2000中文版。它介于电子表格和数据库软件之间，有类似电子表格的界面，同时又有很多数据库软件特有的功能和灵活性，能将复杂的操作简单化，让普通用户轻松完成复杂的数据管理和统计分析工作。

笔者点评：我们总是在使用Microsoft的Excel和Access处理各种表格和数据，于是，一直在想是否有咱们国产的类似软件呢？易表2000作为一个大胆的尝试，及时跟进该领域。它巧妙地利用国人的习惯，各种表格的设计、统计都能从用户使用的角度出发，为用户着想。如果你正为处理报表设计及数据管理而头痛，不妨试试这个小小的软件。

国产克隆游戏——超级玛莉奥兄弟（Super Mario Bro）

版本：0.08
大小：600kB
性质：免费
平台：Windows 9x/Me
作者：PG Studio
主页：http://wader.533.net/
下载：http://wader.533.net/download/smb008.zip

玛莉奥兄弟是任天堂FC主机的经典游戏，被称为世界上游戏人数最多的游戏之一。但这里所讲的软件是国人自己开发的，该PC版除了样子与真正的NES版相似外，没有一个地方相同。它让我们回味起以前躲在被窝里打着手电偷玩GameBoy的那些日子，想起全家人一起踩乌龟时开心的欢声笑语。该软件具有丰富的精灵类型、过关动画、选关场景，还有隐藏关卡，是老少皆宜的一款健康小游戏。



笔者点评：在网络软件、系统软件等市场激烈竞争的今天，我们国产软件的作者们为什么不能另辟蹊径呢？随着家用电脑的不断普及，电脑的用户已经由一般试用者转向了普通的老百姓，如果能为他们开发出一些集学习、休闲娱乐于一体而又健康的小巧软件，那应该是有很大用户群的。最近一个叫找别扭的软件深得大量用户的喜爱，就是这样一个道理。希望将来能看到越来越多的适合普通家庭教育娱乐的共享软件。

本期介绍的部分软件收录于《水晶宝合》2001年第4期/BBX/下。

软件作者专访——黄天（Jelawat音乐风暴）

2000年5月，对于黄天等4人来说是一个不寻常的日子。他们是1998年毕业于上海交通大学电子信息学院的研究生，在各自经历了两年不同岗位的工作和学习后，决定自己办公司。经过简短的筹划，他们4人创建的上海易联网络技术有限公司开业了。

他们很快推出了国内第一个P2P类的MP3共享软件——音乐风暴，并得到了很多用户的喜爱。当然，由Napster惹上的官司并没有减弱他们的信心，反而更加激励了他们前进的勇气。让我们来跟随一下他们创业的足迹吧。

闫辉：非常高兴认识你们几位高材生，听说你们还是同学，请问你们是如何创建这家公司的？

黄天：是的，我们4个创始人是同学，都是1998年3月毕业于上海交通大学电子信息学院的研究生，其中两人来自图像所，另两人来自自控系。毕业后，一个在图像所继续读博士，我进入了华为公司，另一个在香港新科技集团，还有一个在上海一家软件公司。我们在不同的单位学习工作了近两年，然后一起出来创办上海易联网络技术有限公司。

闫辉：看来各位都是真正的科班出身啦，那你们又是如何想到开发P2P类软件产品的呢？

黄天：事情得从2000年创办公司时谈起。当时我们4个人决定出来做公司，一开始就希望有较高的起点，希望从产品做起，并有较高的技术含量和创新意识。因此在我们立项时，作了较充分的调研，希望能与硅谷同步。当时我们与在美国的同学讨论（我们有不少同学、师兄弟在美国读书和硅谷工作）时，就有对技术发展比较敏感的同学给我们提到了Peer to Peer技术（当时是5月份，我们公司开始正式运作是在5月底）。我们仔细研究了这项技术，非常看好它的发展（我在enet上有过关于P2P技术的文章，在donews上也有过，但在donews上对P2P的讨论有较深的看法），因此我们就把公司的产品开发定位在基于P2P的系列产品上。

闫辉：记得当时看到你们的第一个软件产品Jelawat时，觉得这个名字很怪，听说其中好像还有一段很有趣的故事，是吗？

黄天：是的。从取名上，你也可以看到Jelawat这个词，它针对我们的音乐风暴产品来说是偏僻了点。事实上，我们是想凭借音乐风暴产品带来Jelawat品牌的提升，我们以后将开发Jelawat的系列产品。为什么叫Jelawat？这有个来历：Jelawat是马来西亚语中一种热带鱼的

名字，在9月份左右，我们在给我们的产品命名时，上海来了2000年的第一场台风，故以此命名。我们希望我们的MP3交换产品，能带来台风般的效应，因此叫音乐风暴。当时为什么选择音乐风暴呢？我们参照了Napster，一方面是它带来了对P2P技术的深刻思考和互联网架构的变革；另外，我们从应用方面仔细调研了MP3的需求。你也知道，MP3在互联网上的搜索频率仅次于sex（不仅在国外，从国内sohu的搜索关键字排名来看，它仅次于OICQ），音乐确实能给人们带来巨大的需求。加上当时Napster的成功，因此我们选择第一个P2P产品为Jelawat音乐风暴。

闫辉：我们知道，OICQ在仿效ICQ的同时，也结合了国内的具体情况，所以获得了巨大成功。那你们开发的这个软件是否也有过想拷贝Napster的想法呢？但我们知道，Napster在国外的迅速推广是同国外的线路、网速有关的，而国内在这些方面还存在很多缺陷。另外，人们不愿意共享MP3是否也会影响Jelawat的推广呢？

黄天：在制作Jelawat音乐风暴这个产品时，我们有过这个想法。因此，我们也针对国内用户的反映做了很多结合国情的工作，比如，针对网速慢的情况，我们做了多线程下载、断点续传等功能。另外，从发展的眼光来看，宽带网建设正在进一步加强（无论从媒体报道，还是从我们跟电信部门、设备供应商的接触中得知，他们都在建设宽带网），我们的软件将有更好的发展前景。至于共享MP3这个问题，事实上，并没有原来担心的那么大，从我们的调查来看，MP3爱好者多数都愿意共享。

闫辉：看来你们还是很有准备的。不过还有一个更大的难题，就是你们如何处理MP3侵权的呢？

黄天：我们想，这可以从两个层次来看待这个问题。

（1）从技术发展角度来看，这是个不可抵挡的趋势，这种方式带来了整个数字产品的传播和革命，极大地方便了消费者。技术的革命，必然要给传统带来巨大的冲击，它们自然恨之入骨。但你又不能阻碍技术的发展，无论是法律的责任，还是技术本身的发展力量（压倒了这个技术，又必然有别的技术出现）。所以在美国这个版权保护最好的国家，也不对Napster判死刑。有远见的传统势力代表，如贝塔斯曼，就采取了合作的态度，共同来考虑新的利益分配。许多新技术的出现，都有着对传统势力的巨大打击作用，就看你怎么能处理好，有人会因之而被淘汰。对这个问题的探讨，可能会涉及到很多内容，就先说到这儿吧。

（2）从需求的层次来看，这种东西是受广大民众喜欢的，这种形式的交换是人们需求促使的。中国著作权法在第二十二条中阐明“在下列情况下使用作品，可以不经著作权人许可，不向其支付报酬，但应当指明作者姓名、作品名称，并且不得侵犯著作权人依照本法享有其他权利：（一）为个人学习、研究或者欣赏，使用他人已经发表的作品；因而在法律上也是无法界定的”。因此我们希望用户共享的MP3是正版的，这在我们的软件版权协议中都有提及。我们提倡用正版的MP3。因此，正如当初公共图书馆的出现，大家都以为会带来出版业的消失，事实上反而为其带来了发展。这个软件也可以比作公共图书馆。

总的来说，这个软件将会涉及到出版商、音乐创作者、普通用户的利益，以及由此引发的很多相关问题。随着时代的发展，我认为会有合理的解决方案。

闫辉：您觉得音乐风暴还有哪些可以改进的地方和功能呢？

黄天：Jelawat音乐风暴是给广大用户使用的，因此用户是最有发言权的。我们会不断吸收用户的意见和建议，来改进我们的软件。目前，我们是在其性能和功能稳定性、方便用户需求上改进，也就是说要不断满足用户的快速增长，还要更贴近用户的需求。

闫辉：您说得非常好。最后希望您谈一下对Jelawat音乐风暴的发展前景和你们公司的设想，对国产共享软件的发展您有什么好的建议吗？

黄天：首先，我希望Jelawat音乐风暴能壮大，被网友喜欢，成为最大的华语音乐社区，成为中国的Napster。另外就是想开发出更多更好的Jelawat系列产品。事实上，我们也正在做这方面的工作。对于个人应用软件，客户端软件将是它的发展方向，共享软件和自由软件应该是它的最好形式。

电脑游戏制作初探

软体军团 魏斌

Windows平台的了解

程序员眼中的Windows

程序员眼中的Windows和普通用户眼中的大不一样——不是快捷方便，而是相当麻烦和令人烦躁。尤其是在DOS下编过程的人都觉得Windows很别扭，有许多让人觉得古怪的概念。在Windows刚出台的时候，几乎把业余程序员全给淘汰了，因为编程变得相当复杂，比DOS要复杂很多倍。

当程序复杂或多到一定程度时，再好的脑子也承受不了。我在一本Windows编程的书上看到一个外国作者这样写道："通常程序员在写Windows程序时，都是将以往写的代码拿出来在上面进行改写，而不是重新编代码，因为那样太麻烦，谁也记不住那么多的东西。"的确，如果你用VC和调用Win32API来写一个标准的Windows程序，你就会觉得你喜欢VB。因为VB不写一行代码所生成的Form1窗体，在VC那里得写上百行的代码。

不过我对Windows的印象就是一堆动态链接库提供的API（应用程序接口）。API成千上万，要想记住，没门儿！但是你要编写游戏也只能用它，谁让微软的Windows到处都是呢。

Windows程序的一些概念

首先应该说的是事件驱动机制。以前在DOS上写程序，都是程序员自己写代码来接受用户的按键或鼠标信息，然后分析用户所按的键来决定自己的程序如何运行。现在这件事情Windows已经替我们做了，我们所要做的是等Windows发消息通知你的应用程序，告诉你用户对你的程序按什么钮了，或别的什么消息。作这样的处理是为了解决多任务所带来的麻烦。想象一下如果Windows同时运行100个程序，这些程序都拼命地判断用户按什么钮，这肯定会乱成一团的，而且还白白浪费CPU来运算同一个问题，所以这些事情由Windows统一处理了，它负责统一判断用户在按什么钮。比如Windows正在同时运行3个程序，用户点击了第一个程序，这时Windows就会把这个事件转换成消息告诉第一个程序，第一个程序就会知道用户正在使用它，而其它两个程序则不会知道这个事件，所以也不会有什么反应。这就是事件驱动机制，程序要做的只是等待用户的操作事件，然后作出相应的处理。

其次要说的是消息，虽然用户的操作事件被Windows转换成了消息，但并不代表消息只是些操作事件。消息还有很多种，可以做很多事，它负责传递信息给程序。比如Windows要关闭系统时，它会给所有运行中的应用程序发一个它要关闭的消息，这样大家就会看见应用程序都被自动关闭了。大家知道Word软件在你关闭系统时，会显示提示你保存文档的对话框，其实这就是Windows要关闭时发给Word的消息，Word怕你正编辑的文档没存盘才提示你是否存盘的，而不是Word随时检查Windows到底什么时候要关闭。

还有一个概念即回调函数，英文叫Callback，意思是别的程序调用你的函数，而不是你调用别的函数。但在DOS下编程的人可能没听说过这个概念，因为DOS系统不调用你写的函数。可能有人在某些Windows上看到过窗口处理函数、枚举函数，其实它们都是回调函数。回调函数用途很广，比如当Windows发消息时，就会调用你写的回调函数来发这条消息，实际上是调用你写的函数，然后将消息通过函数参数传递到函数里面。所以接窗口消息的函数也叫窗口处理函数，这只是回调函数的一个应用，上面提到的枚举函数就是用回调函数来做枚举工作。在DirectX中枚举（列举）显示模式就是用回调函数来做的。DirectX将系统中所有支持的显示模式都发到回调函数里，而不是你调用DirectX去检查系统支持的所有显示模式。

Windows程序是如何构建的

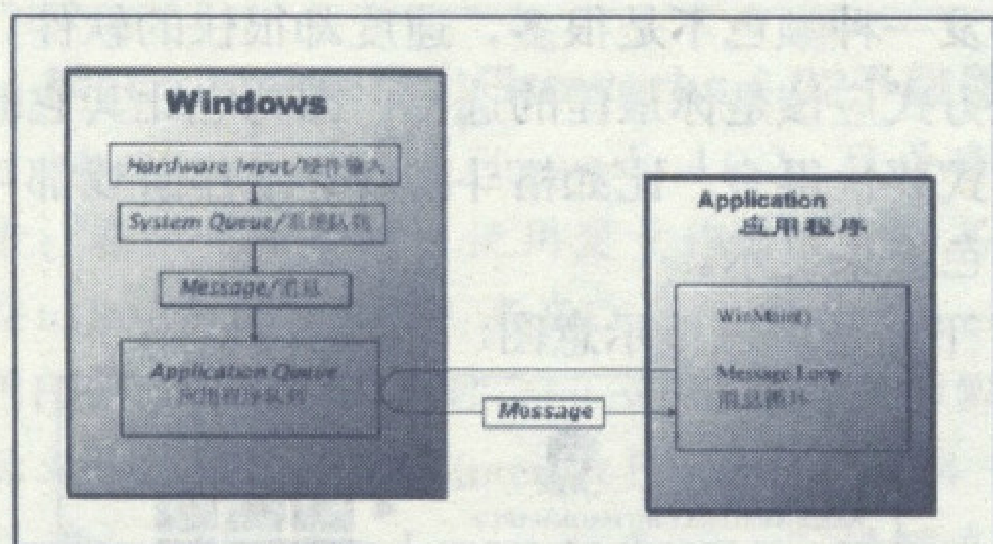
由于大部分的程序都需用窗口当界面，所以应用程序一般都和窗口结合得很密切。如何编写一个只有窗口而没有任何功能的应用程序，是学写Windows程序的入门，它是一个标准的Windows程序，通过了解它你就会知道Windows是如何工作的了。

首先应该通过Win32API中的服务函数来建立一个窗口，然后写一个窗口处理函数来供系统调用，最后写一个消息循环来时刻取消息。这几个步骤中缺哪一个也不成，如果没建立窗口，那么消息

循环和窗口处理函数就根本没用；如果没写窗口处理函数则窗口根本建不成；要是没写消息循环，那么Windows发给你的消息就会取不回来，屏幕上的窗口则会象死的一样，怎么点、拽都没反应，如果窗口处理函数接了消息不处理则也会出现类似现象。

如下图所示:

这就是大概的结构，应用程序就是这样时时



刻刻地在取消息，取完后再把消息发给窗口处理函数去处理。确切地说，Windows实际上并不是将消息直接发往应用程序的回调函数，而是将消息放进这个应用程序的消息队列中，然后等待消息循环来取。这个消息队列是随着窗口的建立而建立的，它可以储存一部分消息，也可以防止消息的丢失。当消息被取回来时，取消息的函数就会调用窗口处理函数来处理它。

Windows的多任务

Windows平台的一个显著特性是多任务，也就是说它可以同时运行多个程序。这个特性给我们带来了极大的方便，我们可以一边写文章一边听音乐，还可以同时在打印机上输出文章。

多任务可以让每一个程序都误认为它自己独占了机器，因为Windows并不象以前的DOS那样，执行一个程序时就把机器的控制权交给这个程序，而是将CPU轮流交给它运行的程序，这样每一个程序就都可以执行了。实际上Windows只给每个程序分配很少的时间来使用CPU，所以这些程序看起来就象在同时运行一样。这就是多任务的原理，不过当Windows处理的东西太多时，它就会变得很慢。

早期的Windows用的是一种叫“非抢占式的多任务”，这种多任务的执行原理是Windows的系统时钟周期性地中断一个任务并执行下一个，也就是说它给每一个程序的时间都是一样的。现在，Windows使用的是“抢占式的多任务”，这种多任务和早期不同是，Windows会将它所运行的程序按优先级运行，一个程序的优先级越高，Windows给它分配的运行时间就越长。通常Windows会将用户正在使用的程序置成高的优先级，所以用户觉得他运行的程序都是快的，就是同时运行的程序多了也没有太大的影响。而“非抢占式的多任务”在程序越多的时候则越显得慢，因为它把很多时间都分配给了用户没用到的程序。

图形硬件的了解

视频子系统的结构

视频系统的好坏直接影响到电脑的性能，很多人甚至以为他看到的画面就是电脑上的全部东西了，更有人以为电脑就是那台显示器。这虽然很荒唐，但也反映出视觉图像在人们心目中的地位。

通常视频子系统是可以更换的，因为它们绝大多数就是我们所说的显卡，也有集成到主板上的。它主要包括显示协处理器和显示内存（显存），显示协处理器和CPU用扩展总线相连。视频子系统上的显示协处理器也有自己的一套总线，通过这套总线它可以快速访问上面的显存，就象CPU访问系统内存一样。它自己也是个独立的系统，所以叫它们为视频子系统。由于硬件设计的原因，CPU可以通过总线访问到视频子系统上的显存，但显示协处理器却访问不到主板上的系统内存。然而总线的速度也远远不能满足需要，当CPU和显示协处理器进行大量数据吞吐时，总线就变得异常拥挤。为了解决这个问题就产生了AGP结构，这种结构把显示系统直接和系统内存连接在了一起，也就是说它绕过了系统总线，这样既缓解了总线的压力又解决了CPU和显示协处理器的数据互访问题，而且用AGP传输数据的速度要比总线快得多。

显示图像的原理

首先要说的是显示器，它和家里的电视机原理相似，只不过是指标和结构有些不同罢了。它里面主要有显像管、电子枪、偏转线圈和控制电路等几大部分，它根据电脑传过来的图像来进行图像扫描。而为了显示彩色图像，电子枪都做成了3个，就是红枪、绿枪、蓝枪，它们发射的电子分别对应着屏幕上的各个红绿蓝发光点，当电子撞击到屏幕上的发光点时我们就可以看见这个点亮了。当显示图像时电子枪就飞快地扫射电子来显示相应的图像，这时偏转线圈就开始发挥它的作用了。提到线圈，大家总会想到电磁，没错，电子就是在偏转线圈的磁场作用下才偏移到屏幕的各个位置上的。如

果显示器的偏转线圈坏了，我们就会看到屏幕中间有一个非常亮的点，那是什么呢？是所有图像都被电子枪打到了一块，由于电子已经不能偏转了，所以电子枪就把电子都射到了屏幕的中心，就成了这个样子。

在3个电子枪上都有256阶电压，所以3枪组合可以显示出16777216种颜色来，也就是我们所说的真彩色。

图像的数据表示

图像的数据表示是指如何用数据将图像表示出来，详细知道这一细节就可以对图像进行各种修改以产生各种图像效果，比如渐变什么的就都可以自己手工写了。

最简单的就是真彩色的图像了，它由24位二进制表示，其中RGB(红绿蓝)各占8位，也就是一个字节，对于编程语言中尤其不擅长位运算的语言来讲是很好处理的，可以用专用的字节型变量对它进行直接修改。而16位的RGB就麻烦了，它通常是565或555格式的，565就是用5位二进制表示红、6位二进制表示绿、5位二进制表示蓝。555（也称5551格式）和565的意思是一样的，只不过它是用5位来表示绿。这样的话就得进行二进制运算才能把里面的RGB分别提取出来，因为RGB不是完整的字节，所以运算起来注定要麻烦一些。但是在软件开发方面通常用的是16位色，对于电脑来讲它要比24位和32位的图像显示快，同样大小的图像，16位色占用的空间要比24和32位的小一些，虽然16位的图像渲染比较麻烦一点，但为了速度大部分开发人员还是选择了它。

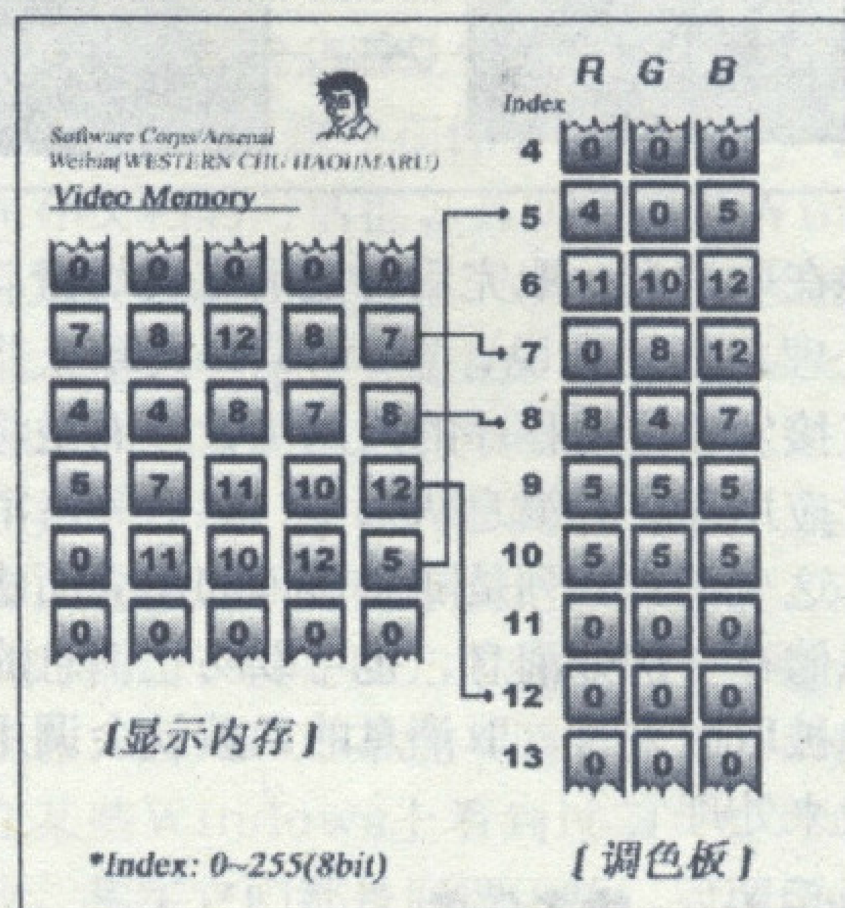
32位色对于广大用户来讲是个盲区，很多人迷信它比24位色显示的颜色要多，所以他们通常的做法是把自己的Windows设置成32位色，其实这样又慢又没什么用。32位色只不过比24位色多出来8位而已，前24位和24位色是一样的，而剩下的8位根本没用来显示，而是用作标志位或其它的用处。通常3D运算时能用到32位色，而2D作图或玩2D游戏的时候就用不上了，因为它太慢。

调色板

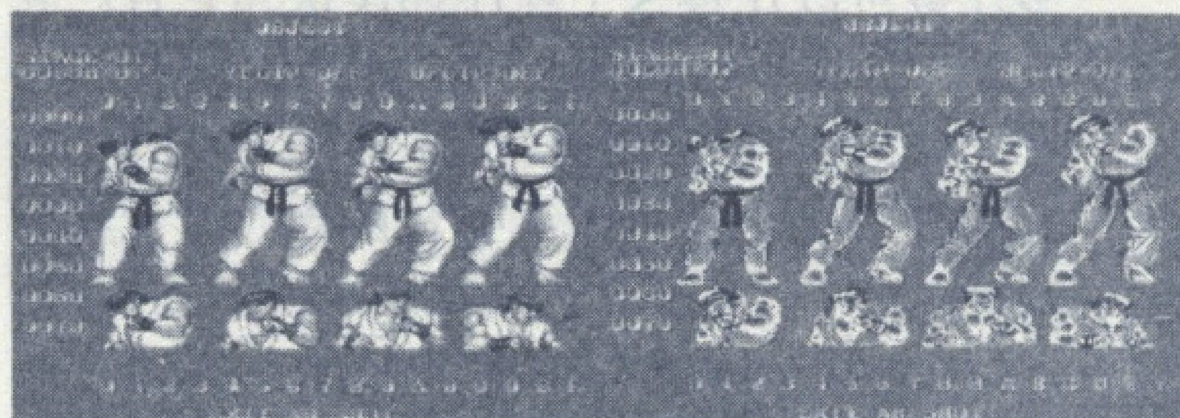
单独讲调色板格式的图像，是因为它和上面的显示原理很不一样。调色板图像的显示用的是8位RGB，与上面不同的是它用8位来表示调色板的颜色索引而不是真正的颜色。因为真正的颜色都在调色板中，所以调色板图像不会出现16位色中的位运算来提取RGB色，但它却常常令开发人员感到迷惑，因为使用调色板弄不好会把颜色搞得很乱。不过在我们玩过的老游戏机和老游戏中它却立下了汗马功劳，因为在当时硬件价格昂贵的情况下，调色板是最节省显存和内存的一种显示方式。所以当时的MD、FC等游戏机的图像都是颜色不佳，不过随着技术的发展，调色板已经基本上被开发者放弃了。

调色板的使用要视开发的软件而定，如果你要开发一种颜色不是很多，速度却很快的软件，调色板方式应该是你最佳的选择，因为它比其它的显示方式要快得多，比如格斗游戏、动作游戏都可以用调色板来显示。

下面是调色板示意图：



显存中的数据就是要显示的图像，但图像中真正的颜色值却是从调色板中读出来的，而实际上显存中储存的是调色板中的颜色索引，所以一个调色板图像如果没有调色板将无法显示。也可以给同一幅图像更换其它调色板，如下图：



左边是正常的调色板图像，而右边是更改过的调色板图像，这种技术可以给游戏中的角色更换衣服的颜色，也就是我们在格斗游戏中常见的用不同色区分同一人物的方法。

撕裂现象

大家都应该见过撕裂现象，只要稍微留点神就可以见到某些软件会产生这种现象。撕裂现象其实就是玩游戏或看视频时的图像上下错位情况。如图所示这个咪咪的胡子就是在高速播放（下转35页）



Macromedia推出Fireworks 4.02升级版

Macromedia发布了Fireworks 4.0.2，主要有以下改进：在批量输出时，使用变量作为宽度和高度，Scale to Size会正常工作；当在Director中启动Fireworks和用Fireworks进行编辑时，Fireworks不再提示需要寻找源文件；弹出菜单在Internet Explorer 4.0－4.5上显示正常；“Convert Layers to Frames”选项在导入Freehand文件时正常运作；使用Alien Skin Eye Candy滤镜将不再导致帮助菜单中的项目消失。

http://download.macromedia.com

Sonic Foundry发布Sound Forge 5.0

Sonic Foundry公司发布了数字音频编辑软件Sound Forge 5.0。新版本包括20个DirectX音频插件，全套声音效果。另外，Sound Forge 5.0支持24 bit/192kHz声音文件。这些特点使用户可以在以MP3、WAX和WMA格式把音乐存储到硬盘的同时录制高质量的CD。该软件有许多编辑特点，包括：剪贴、移动、倒转、淡入淡出、叠像渐变、装饰、规格化、增强、插入静音等。Sound Forge 5.0提供了200多个音效，预设以及处理过程。

http://www.sonicfoundry.com

Realviz发布ImageModeler 2.0.1和MatchMover 2.0.2

ImageModeler 2.0.1为特效专家、设计者、Internet内容提供商提供了一个基于图片的建模工具，通过在某个对象或者环境的一系列静止图片上选择一些点，从中提取3D数据和材质来创建栩栩如生的模型，简化了3D建模过程。

MatchMover2.0.2可以从摄像胶片中快速精确计算出3D摄像机的路径和所有参数，通过输出3D摄像机路径和参数到一个动画程序，虚拟摄像机的位置和动态能被精确建立，新图像序列可以被完美整合到计算机三维动画中去。

http://www.realviz.com/

Spruce出台DVD Authorer

Spruce技术公司发行了为Windows NT平台设计的DVDPerformer。这一软件将DVD的编辑和编码合成到一起，功能包括：合成DVD的编辑和编码；模拟输入的实时硬件MPEG编码；多角度视图、8个音频、32条字幕轨道；合成的DVD校对和调试；可链接网页的DVD和DVDonCD；动态菜单、幻灯显示、支持16:9；支持DVD-Video、DVD-ROM和DVD-Hybrid等。

http://www.spruce-tech.com

Pixologic升级了ZBrush

Pixologic发布了针对PC和Mac操作系统的ZBrush1.13版本。商业版本中包含全新和改进的特点有：新的无缝质地创作工具；可以有更多的层数和包含功能性新层的层管理工具；画布尺寸可增加到4000×4000；材质数量增加，并可以更容易地制作、编辑、储存；多平台兼容性，在PC和Mac上有同样的界面和文件格式；环境效果；三维建模、贴图和蒙板；对二维和三维文件的输入及输出。

http://www.pixologic.com

Adobe发布Photoshop Elements

Adobe有系列图像处理软件：Photoshop针对高端，PhotoDeluxe针对低端，新产品Photoshop Elements针对中端市场。Photoshop Elements是基于Photoshop代码的产品，它将替代Photoshop限制版，但不具备Photoshop的高端特性。

http://www. adobe.com

3DmeNow ProBeta版发布

Biovirtual发布了3DmeNow ProBeta版本。3DmeNow是一个功能强大的三维人物头像建模软件，只要给出人物的两张图片，并且在图片上选取一些关键点，就可以制作出一个人物的三维头像模型来；还可以根据输入的语音文件就可以合成脸部表情和语音，同时可以输出成Cult3D网络三维格式，在网络上进行发布。

http://www. biovirtual.com

业界动态

Premiere与电影魔术

最能吸引大众眼球的媒体是什么？无疑是影视！是让人着迷的电影魔术。过去要编辑影视特技，只能由拥有昂贵设备的专业人士去做。随着计算机技术的迅速发展，数字电影也已逐渐进入我们的视野，如我们常见的AVI、VCD光盘、网上流行的RA……，另外，还有众多的好莱坞大片也都运用了数字电影技术。在多媒体创作中，最让人激动的是合成数字电影。如今，只要在我们的PC电脑上装有Premiere 6.0，一切都变得不再困难。

Premiere 6.0是Adobe公司新近推出的产品，是非常优秀的视频编辑软件，能对视频、声音、动画、图片、文本进行编辑加工，并最终生成电影文件。

下面，我们就开始用Premiere 6.0来制作电影魔术。

初识Premiere 6.0

打开Premiere 6.0，就会出现预设方案（Load Project）对话框，如图1所示。

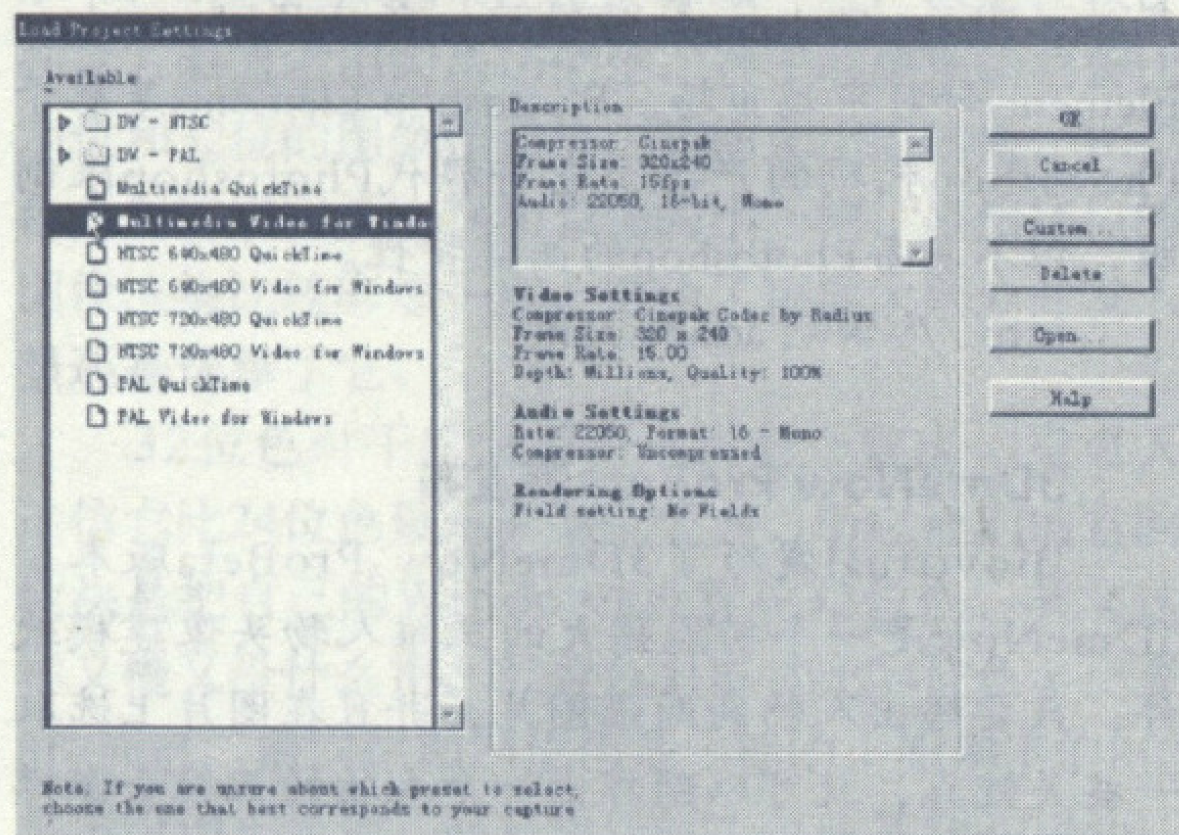


图1 电影预设方案

每种预设方案中包括文件的压缩类型、视频尺寸、播放速度、音频模式等，如需改变已有的设置选项，可点Custom按钮，然后就可在出现的对话框中改变设置。

提示：在预设方案中，Frame Rate的数字越大，合成电影所花费的时间就越多，最终生成电影的尺寸就越大。因此，如无特殊要求，我们一般选择Frame Rate数字较小的方案。

从预设表中选择Multimedia Video for Windows，单击OK，屏幕上会同时显示出几个窗口，如图2所示。

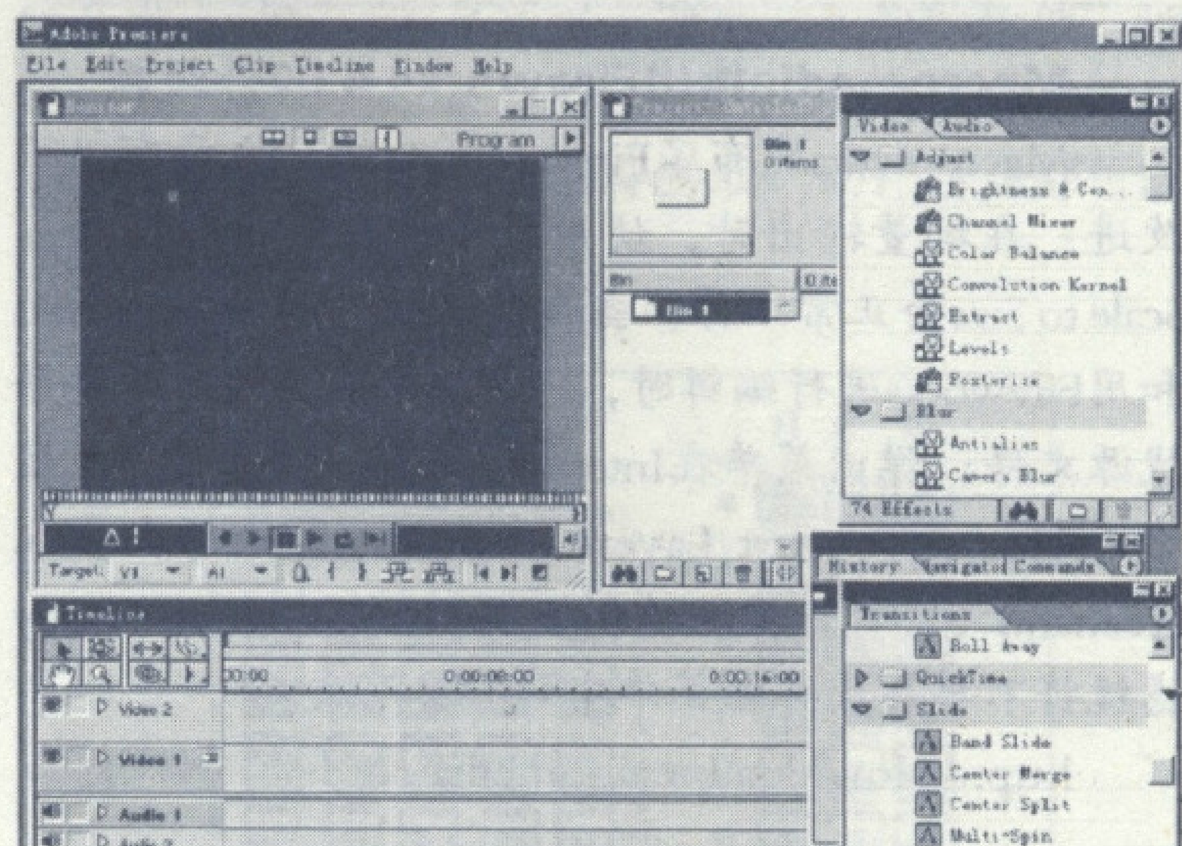


图2 Premiere 6.0主界面

主要窗口包括项目（Project）窗口、监视（Monitor）窗口、时间轴（Timeline）、过渡（Transitions）窗口、效果（Effect）窗口等，可根据需要调整窗口的位置或关闭窗口，也可通过Window菜单打开更多的窗口。

制作电影素材

Premiere是功能强大的电影编辑软件，能将视频、图片、声音等素材整合在一起。而素材加工及获得一般要动用别的软件或器材，比如用3DMAX制作三维动画片段；用Photoshop处理图像；用录像机及视频捕捉卡得到实景的视频文件……。

由于外部素材的取得及加工不是本文所要讲述的内容，我们假设这些工作已经完成，并将相关素材保存在电脑的某个文件夹中，那么在Premiere 6.0中所要做的就是导入这些素材。其方法是在菜单栏中选择File→Import→File，或双击项目窗口Item栏的空白处，就会弹出导入（Import）窗口，如图3所示。

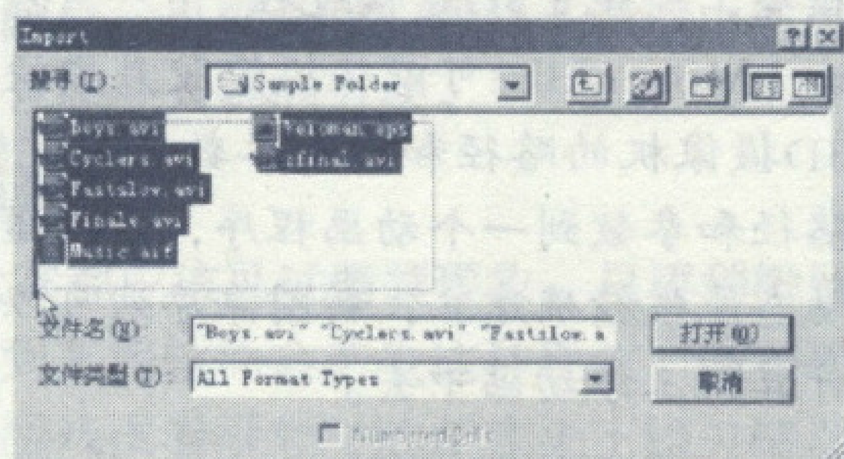
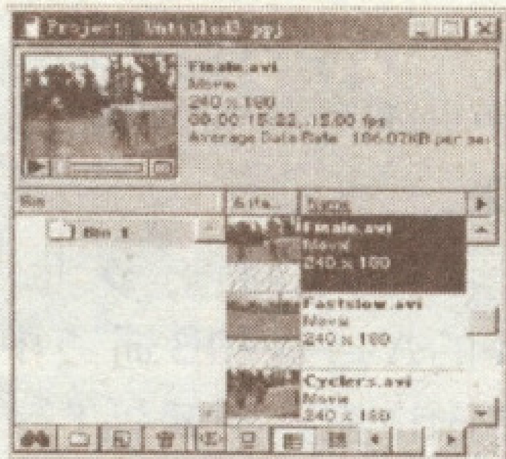


图3导入素材

这里为了方便演示，我们选择Premiere 6.0自带的电影素材，在Sample Folder文件夹中可找到它们。选中后，点打开按钮，即可将它们导入到项目窗口中，如图4所示。


图4项目窗口

技巧运用

1.当项目窗中文件较多、层次复杂的时候，可点左下角的搜索图标，也可以在项目窗上的空白处点右键，从弹出的菜单中选Find，就可通过Find对话框来查找文件。

2.点图标，会弹出Create Bin对话框，命名后可在项目窗中新增文件夹。

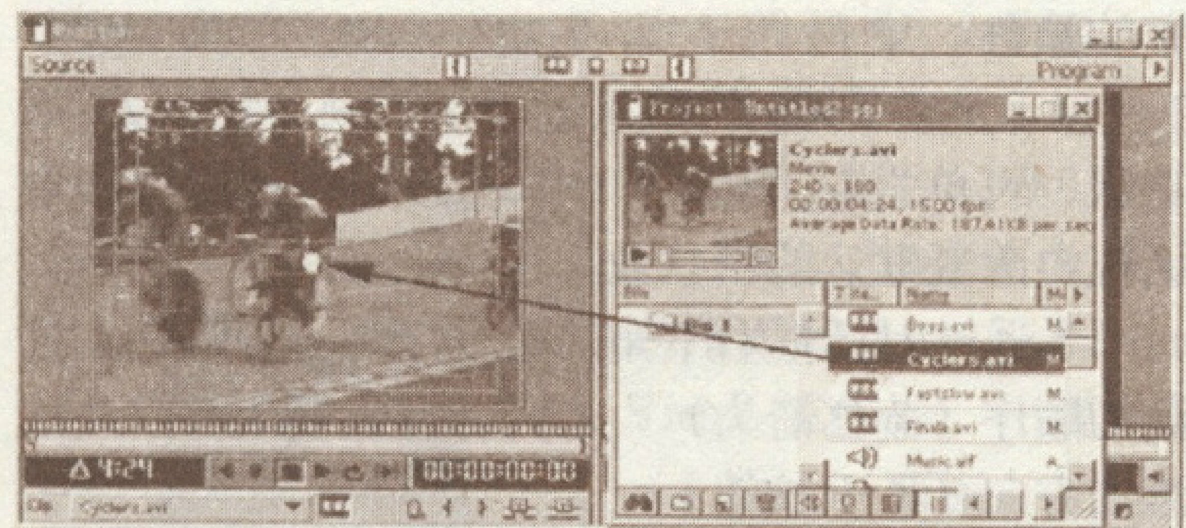
3.要在Premiere中制作字幕文件，可点图标，在打开的Create对话框中将Object Type选为Title，就会出现字幕编辑器，可通过它方便地创建字幕文件。

4.在项目窗中按图标，可将选中的素材文件删除或直接按Delete键删除不需要的素材文件；从菜单栏中选择Edit→Cut（或Clear）可取得同样的效果。

5.可以单击项目窗下方一组中的某个按钮，以选择素材文件的不同显示方式：为图标方式，是小图标方式，为列表方式。

使用监视窗口

可以把项目窗口中的某一段视频素材直接拖动至时间轴上，如果希望预览或精确地剪切素材，就要用到监视窗，方法是将视频素材拖入监视窗口的源素材（Source）预演区。另外，在项目窗口双击视频或音频素材，也能取得同样的效果，如图5所示。


图5将素材拖入Source监示窗

技巧运用

1.每个独立的视频素材及声音素材都可放在Source监视窗中进行播放，通过播放控制按钮，可以随意倒带、前进、停止、播放、循环或播放选定区域，就像使用VCD的遥控器一样。

2.被装入Source监视窗的素材文件名都会被系统记录下来，在放映区下方Clip栏显示当前素材，点倒置的小三角按钮就出现下拉列表，可以根据需要随时调取要预演的素材文件。

3.在下拉菜单的右方有一个胶片标记或声音标记，有时两个标记都有，它们用于表示该素材是否包括视频部分和音频部分。当用户不需要素材中的某一部分时，可在相应的标记上单击，标记就会显示红斜线表示禁用。

4.为了在后面的编辑中便于控制素材，可对一些关键帧做上标志。其方法是点，从下拉菜单中选Mark，再从下一级菜单选择一个标志。以后当需要定位到某个标志时，只要点，从下拉菜单中选Go To，再选择这个标志，就能准确定位了。

5.通过播放控制按钮可看清每帧的画面，当找到起点按下标志，终点按下标志，选定了标志区后按，就将所选部分加到了时间轴。用这种方法可在一个素材中精确截取一个或多个片段，并分别加入到时间轴中。

6.监视窗右半部分的Program，主要用于预演时间轴中的素材，并可通过按钮删除时间轴中的选定素材。

7.对于已经进入时间轴中的素材，可以直接在时间轴中双击素材画面，该素材就会在监视窗中被打开。

8.可以通过单击监视窗顶部的按钮来切换监视窗的显示方式。点可以让显示窗变为修剪模式，按则只显示一个播放区。

在时间轴组装电影

在Premiere 6.0众多的窗口中，居核心地位的是时间轴（Timeline）。在时间轴中，可以把视频片断、静止图像、声音等组合起来，并能创作各种特技效果，如图6所示。

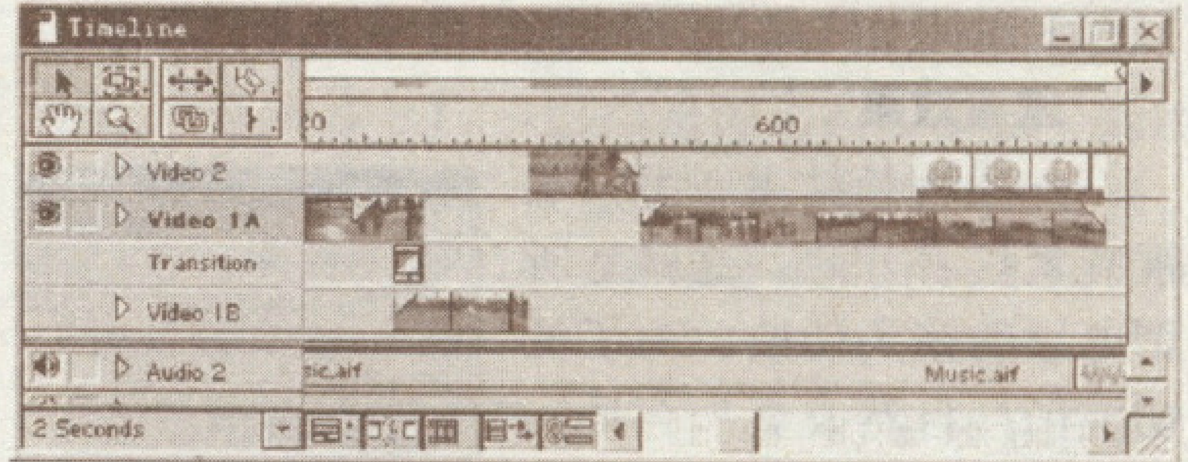


图6在时间轴中组织素材

技巧运用

1.时间轴包括多个通道，用来组合视频（或图像）和声音，视频通道包括Video 1和Video 2。Audio 1、Audio 2等是音频通道。如需增加通道

数，可在通道的空白处点右键，从出现的下拉菜单中选Add Video/Audio Track。

2.在时间轴右上角点▶，从出现的下拉菜单中选A/B Editing，可将Video 1切换成包含Video 1A，Video 1B和用于产生过渡效果的Transition，然后选菜单中的Single-Track Editing，则三条子通道又恢复成Video 1。

3.可将项目窗中的素材直接拖到时间轴的通道上，也可以把项目窗中的一个文件夹拖动到时间轴上，这时，系统会自动根据拖入文件的类型把文件装配到相应的视频或音频通道上，其顺序与素材在项目窗中的相同。

4.要改变素材在时间轴上的位置，只要沿通道拖动就行；还可以在时间轴的不同通道之间转移素材。但要注意的是：出现在上层的视频或图像可能遮盖下层的视频或图像。

5.将两段素材首尾相连，就能实现画面的无缝拼接；若两段素材之间有空隙，则空隙会显示为黑屏。

6.如需删除时间轴上的某段素材，可单击该素材，出现虚线框后按Delete键。

7.在时间轴中可剪断一段素材，方法是在工具栏中选取刀片形按钮，然后在素材需剪断位置单击，则素材被切为两段。被分开的两段素材彼此不再相关，可以对它们分别进行删除、位移、特技处理等操作。时间轴的素材剪断后，不会影响项目窗中原有的素材文件。

8.在时间轴标尺上还有一个可以移动的播放头，其下方一条竖线直贯整个时间轴。播放头位置上的素材会在监视窗中显示，可以通过拖移播放头来查寻及预览素材。

9.时间轴标尺的上方有一栏黄色的滑动条，这是电影工作区（WorkArea），可以拖动两端的滑块来改变它的长度和位置。当对电影进行合成时，只有工作区内的素材会被合成。

过渡效果

一段视频结束，另一端视频紧接着开始，这就是所谓电影的镜头切换。为了使切换衔接自然或更加有趣，可以使用各种过渡效果。

要运用过渡效果，可选择Window→Show Transitions，则出现过渡面板，如图7所示。

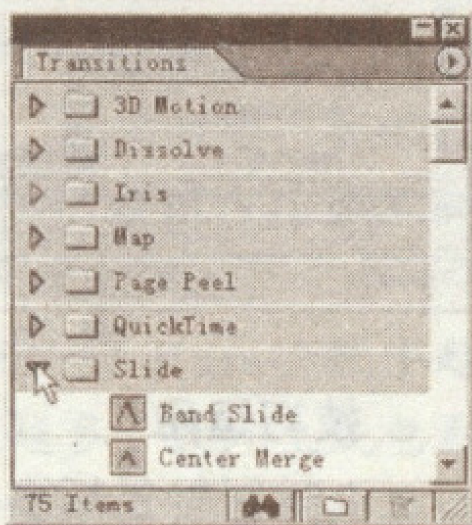


图7过渡面板

在过渡窗口中，可看到详细分类的文件夹，点击任意一个扩展标志▶，则会显示一组过渡效果。

在时间轴，先把两段视频素材分别置于Video 1的A通道和B通道中，然后在过渡面板将Band Slide拖到时间轴Transitions通道的两视频重叠处，Premiere会自动确定过渡长度以匹配过渡部分，如图8所示。

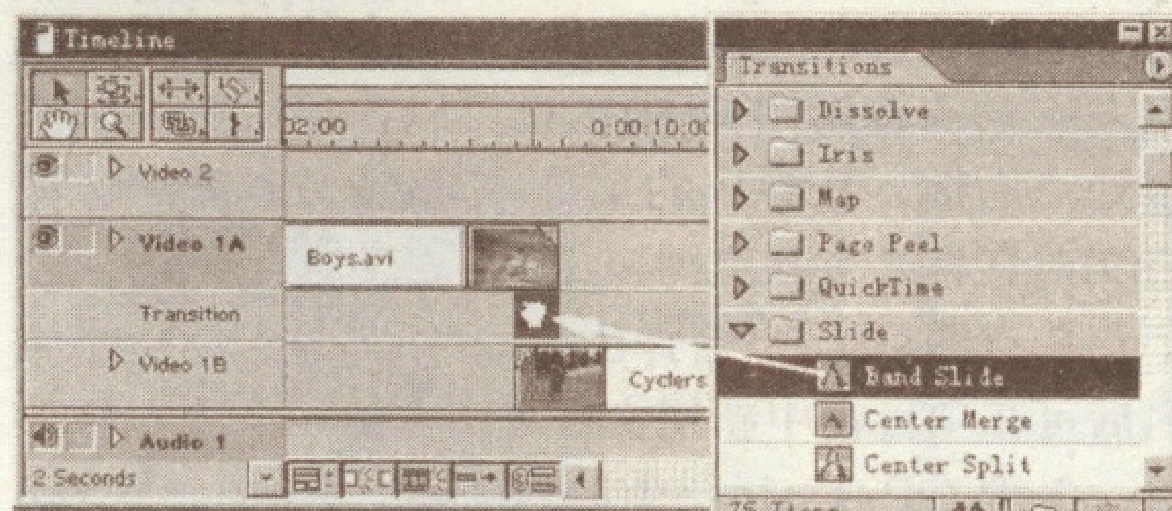


图8加入过渡效果

在时间轴双击Transitions通道的过渡显示区，会出现过渡属性设置对话框，如图9所示。

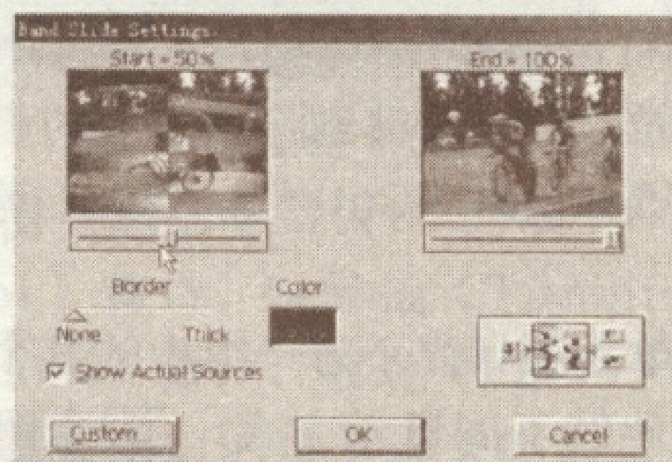


图9设置过渡

技巧运用

1.选中Show Actual Sources选项，可观察画面过渡的效果。

2.分别拖动Start显示区和End显示区下方的滑块，可调节过渡的开始状态与结束状态。

3.在Border栏，可拖动三角形滑块来改变条边框的厚度，通过单击颜色（Color）框来选定条边框的颜色。

4.Band Slide的默认效果是将画面切割为7条带状，可单击左下角的Custom按钮，在出现的对话框中改变默认的带状数。

5.通过对话框右下角的蓝色区域，可以指定过渡的顺序（蓝色箭头）、走向（红色箭头）以及过渡的方向（F-R按钮）。

完成设置后，按Enter键，将会生成预览电影。如果希望快速显示效果，可按下Alt键后拖动播放头，这时Program区监视窗口将出现包含过渡效果的画面，如图10所示。

相关知识：在时间轴中最多可以加入99条视频通道，有Transitions通道的只有Video 1这一条通

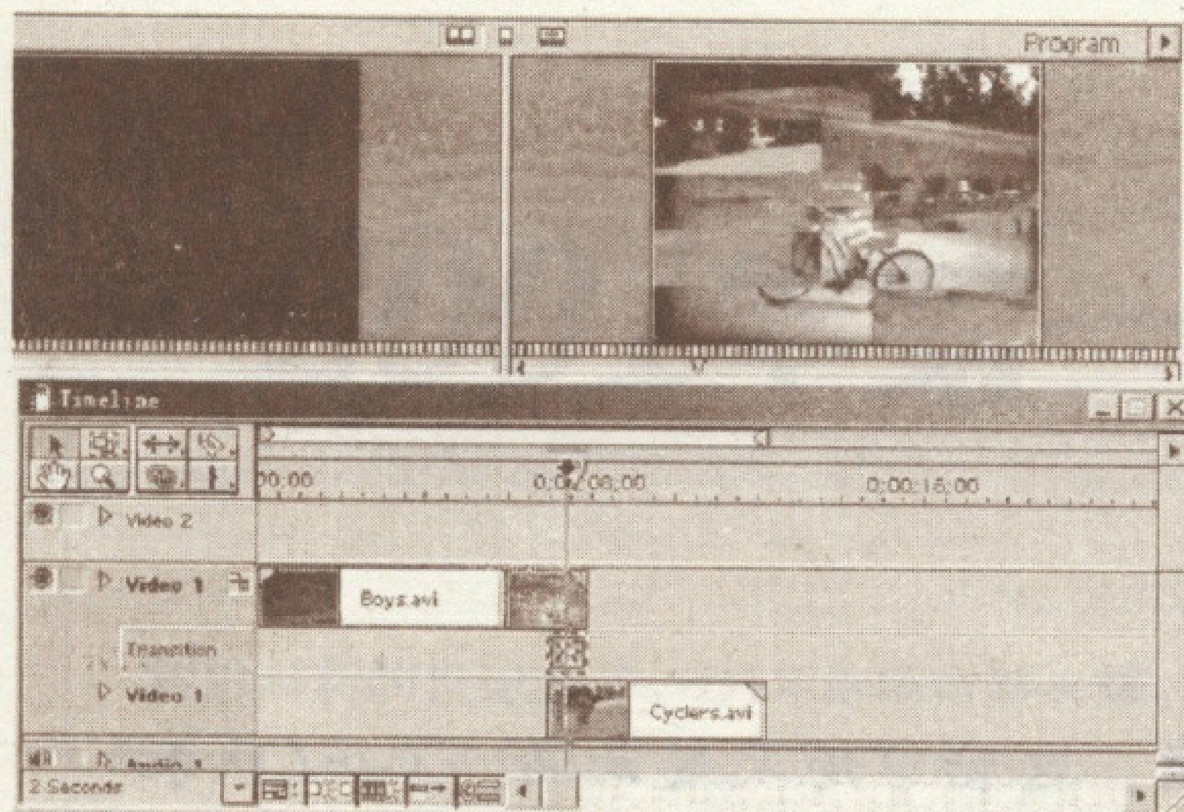


图10通过拖放播放头快速预览电影

道，那么，其它那些通道是否就不能运用过渡效果了？当然不是，单击Video 1以外其它通道名之前的白色小箭头，可发现被展开的通道中多出了一条附加通道。它包含两个按钮，点其中的红色按钮，素材下方就会有一条醒目的红线，可以通过改变该条红线的折曲状况来设定视频画面的淡入淡出，如图11所示。

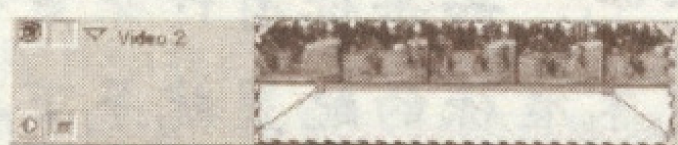


图11产生淡入淡出效果

动态滤镜

使用过Photoshop的人不会对滤镜感到陌生，通过各种特技滤镜，可以对图片素材进行加工，为原始图片添加各种各样的特效；在Premiere中的也能使用各种视频及声音滤镜，其中的视频滤镜能产生

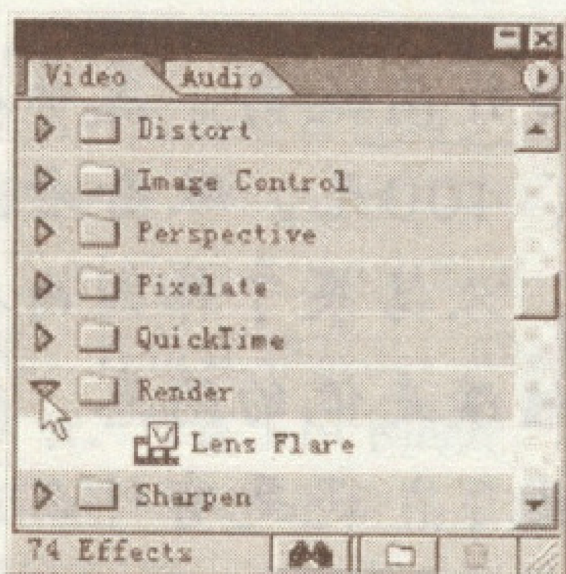


图12滤镜效果面板

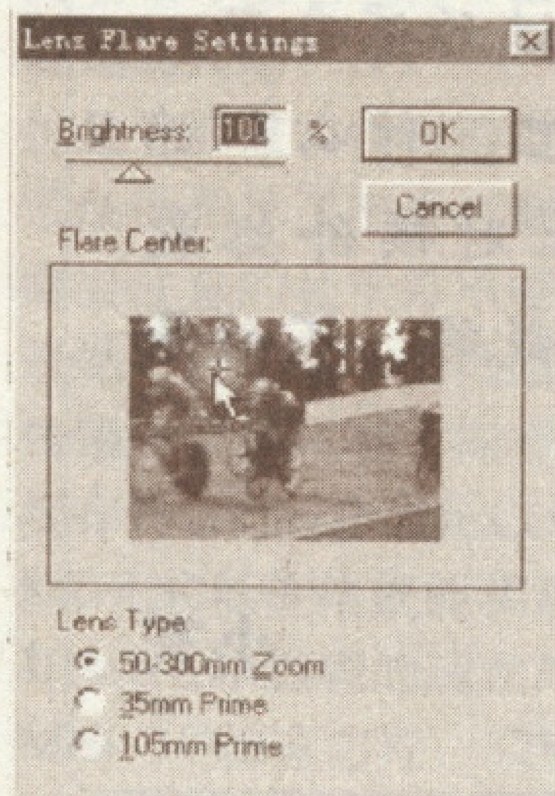


图13滤镜设置面板

动态的扭变、模糊、风吹、幻影等特效，这些变化增强了影片的吸引力。

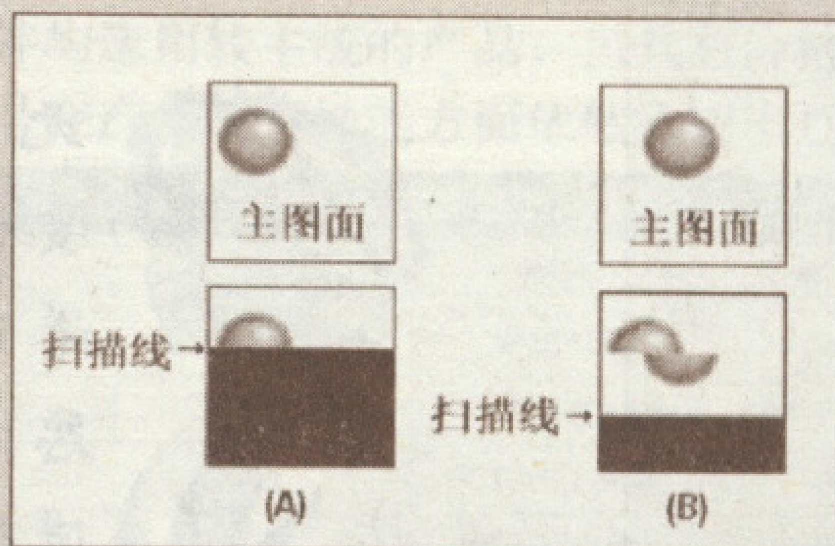
要运用滤镜效果，选择Window→Show Video Effect，出现效果（Effect）面板，如图12所示。

在滤镜分类文件夹中找到特技滤镜Lens Flare，将它拖到时间轴的视频素材上，这时会弹出一个设置Lens Flare的对话框，如图13所示。

（上接30页）时产生的撕裂现象。撕裂现象是游戏开发者经常遇到的问题，不过不难解决，下面我来介绍一下它是怎样产生的。

就感官而言，我们看到的显示器上的图像其实是显示内存中的一个数据区，这个数据区的大小视显示模式而定，在DirectX中则叫做主图面。当运行游戏时，游戏需要将后台显示页合成的图像写入主图面，这样我们就可以在显示器上看见游戏的图像了。也不全是直接写入主图面，但我们要想看见连续的高频动画就得不停地刷新主图面。而问题就出在刷新上，其实显示器显示图像也是有一个过程的，但是实在是太快了。一般的显示频率都在60Hz到85Hz之间，就这样它也是显示器用电子枪一行一行地扫下来的。而撕裂现象就是出在主图面的刷新和显示器刷新之间，因为它们的刷新不同步才产生了这种现象。如下图所示，显示器正在扫描主图面中的小球。





A步骤是显示器正在扫描主图面，但正扫描显示到大概1/3的部分。正在这时主图面被刷新成小球往右移动的数据，这就产生了B步骤中的现象。在这时显示器上1/3已经是原来的A步骤中的图像，但却要继续读取主图面中剩下的2/3的数据，但这2/3的数据却和A步骤中要画的图像不同，所以撕裂现象就产生了。

要解决这个问题也不难，只要知道显示器的电子枪什么时候关闭并从左上角开始重新扫描即可，专业点说是等垂直空白（Wait for vertical blank），这样就可以防止撕裂现象并达到同步显示的效果。

新的千年刚刚跨入门槛，电脑市场风起云涌。X–BOX来了，比尔·盖茨亲自为它揭开了神秘的面纱。代号NV20的GeForce3来了，显卡市场又要起新一轮的大战。Windows XP来了，Office XP也来了，Intel又开始降价了。电脑的新产品层出不穷，降价也是必然趋势。怎样用最少的钱配置最好的机器？本期硬件评析给你准备的《2001年第一季度装机指南》给你推荐了3款经典的配置，虽然不一定能完全满足你的要求，但是至少可以参考一下吧。如果你有什么更好的配置推荐，不妨也来信告诉我，说不准你的配置就是下期的经典推荐哦！



内存市场扑朔迷离，怎么还在跌呢？600元、500元、400元，眼看着300元的底价又要保不住了，又传来了韩国内存大厂清货、香港市场内存继续走低的消息。难道厂商们都慈悲为怀不赚钱了？还是有什么更大的阴谋正在进行。不过不论阴谋是否进行，现在的降价趋势对于我们最终用户可是再好不过的消息了。找个自己能够接受的价格出手吧，什么？你还要等降价？那我告诉你什么时候价格最低，十年以后的SDRAM是不要钱的，不妨等那时再买吧。

小玄

2001年第一季度装机指南

江苏 聂风

转眼间新的世纪到了，DIY市场依然火爆，PC配件的大幅度降价无疑是DIY市场的强心针。刚刚过去的春节和寒假购机高潮让商家赚够了银子，但是理智的你并没有赶潮流在购机高峰期去市场购买电脑，而是等到高峰过去以后再开始自己的购买计划。市场里的人流少了，抢手货也不那么紧俏了，可选择的余地也大大增加了。我们在这里就为大家准备了按配置由低至高 3 款DIY精品，希望能对选购产品有一定的帮助。

一、5000元入门级家庭上网电脑

在这款配置中我们着重体现的是利用最少的资金达到不错的效果，主要针对的是普通上网的家庭和初学电脑的学生朋友们，整体配置基本采用了较主流的产品。2000年最火热的莫过于威盛KT133主板的上市了，各品牌的广告宣传铺天盖地。与此同时，AMD毒龙系列的处理器也随之火爆起来，并很快成为市场的主流。在这款配置中处理器和主板我们就选择了AMD的毒龙650和美达MIDA的KT133进行搭配，性价比非常高。同时主板上还集成了AC’97声卡，节省了声卡的开支。最近内存的价格一泻千里，128M的价格只要320元，自然成了装机的基本配置，这样内存配置的电脑即使是运行Windows 2000也不会出现内存瓶颈的问题。HY PC-133虽然是低档的内存条，但是它的兼容性和稳定性都不错。不过这段时间市场中充斥了不少打磨过的HY内存条，在购买时需要注意的是千万不要买到假冒的产品。迈拓的星钻一代是迈拓新推出的5400转支持UDMA/100传输协议的硬盘，拥有主流硬盘的2M高速大容量缓存，20G的容量足以应付目前所有的操作系统，840元的低价格就能买到这款出色的硬盘产品。UNIKA小影霸的速龙3000基于nVIDIA的TNT2 M64 3D加速芯片，32M的超高速显存即便是运行一些要求比较高的3D游戏也非常流畅。Philips 105S水平点距为0.28mm，带宽为108MHz，支持最大分辨率为1280×960，建议分辨率为1024×768，在1024×768时的最高刷新率为75Hz，在15英寸彩显800×600的分辨率下刷新率则可以设得更高。大白鲨44倍速光驱在业界的口碑甚好，读盘能力和纠错性都十分出色，虽然选择一些其他品牌的产品可以再便宜几十元，但是为了今后使用得舒服，我们劝你这几十元还是不省的好。金和田机箱在低档机箱产品中的品质还算不错，只是使用的隔板比较薄，不过使用起来也还比较方便。至福（GVC）美式坦克56K内置Modem使用了Rockwell芯片，使用Rockwell芯片的产品在兼容性等方面都要较其他杂牌厂商的好不少。支持56K V.90传输协议，上网速度也比较稳定。键盘和鼠标就随便选一个吧，用着顺手就可以，最好不要选择那些附带一些花里胡哨功能而不实用的产品，价格不仅要高出普通产品不少，性能上也相对要差一些。这款配置的总价位在5000元左右，配件均选用较主流的产品，虽然总价格较低，但是在产品整体性能方面依然比较出色。

低价位基本配置家庭上网电脑

设备	品牌	型号	价格（元）
CPU	AMD	毒龙650	400
主板	MIDA	KT133	700
内存	HY	PC133128MB	320
硬盘	迈拓	星钻一代20G	830
显卡	耕升	TNT2 M64 32M	430
显示器	PHILIPS	105S	1160
声卡	主板集成	AC97	0
光驱	大白鲨	44×	390
软驱	SONY	1.44M	100
机箱	金和田	8023A	260
键盘、鼠标	杂牌	无	60
Modem	至福（GVC）美式坦克内置	Rockwell芯片56K	220
音箱	普通	木制	100
合计			4970

二、9000元主流配置超值电脑

在这款配置中我们的重点是力求达到产品性

能搭配上的最优化，可以运行目前所有的基本操作平台及应用软件，选用配件均为主流产品，适用于一般电脑爱好者及游戏玩家。AMD的雷鸟750性能十分出色，丝毫不比相同主频的PⅢ处理器逊色，0.18微米工艺制造的雷鸟处理器拥有256k的全速二级缓存，即便是在AMD一向落后的浮点运算方面也首次超过了相同主频的PⅢ处理器，而且雷鸟750更拥有超低的价格，优势显而易见。作为电脑硬件系统的基石，主板的性能在一台电脑中显得非常重要。在这款配置中我们选择了微星MSI的K7T Pro2与之搭配，微星主板的性能和兼容性都十分出色，销售状况也非常好。既然128M内存都成了最基本的配置，那么给这款主流配置的电脑装上256M的内存也就不奇怪了。希捷酷鱼Ⅱ推出也有一段时间了，只是发热量和噪音略大一点，综合性能在7200转硬盘中也可列入三甲。30G的超大容量就算是装上4张DVD的内容也丝毫没有拥挤的感觉。主流配置电脑的显卡当然要配主流的GeForce2 MX了，它可是只用花GeForce2 GTS 1／3的价格就能享受其1／2的性能。七彩虹GeForce2MX显卡名气虽然不是很大，但是产品的性能还是不错的。特别是这块七彩虹GeForce2 MX Gold显卡，作为一款高品质低价位的显卡，七彩虹GeForce2 MX Gold显卡却使用了32M三星5.5纳秒的超高速显存。MX显卡的瓶颈往往就在显存上，所以用MX当然是显存越快越好。七彩虹GeForce2MX Gold所配置的5.5纳秒显存足以支持200MHz以上的显存频率，可以进一步提高显卡的性能。AOC在年前推出了这款惊爆价的17英寸纯平彩显7Klr，价格只要2001元。135MHz的带宽使7Klr在1024×768的分辨率下最高刷新率为100Hz。它的文字和图像显示都比较出色，是目前低价位纯平显示器中性价比最高的产品之一，我自己用的就是这款7Klr。丽台WinFast 4×Sound声卡支持4声道独立输出，高音清澈、低音浑厚。特别的是这块声卡还附带有一块带有光纤接口的子卡，这下拥有MD的朋友们可有福气了，终于可以方便地将MP3音乐直接无损失地录在MD碟里了。DVD驱动器已经开始逐步取代CD-ROM占据主流地位了，价格也逐渐变得平易近人。创新（Creative）12倍速DVD驱动器是目前创新DVD中的最新产品，兼容性和纠错能力都不错。机箱和电源我们选择了世纪之星黄金版，300W的电源可以提供系统稳定的工作电流。Acer的52M滴水键盘的最新防水防尘设计和罗技极光旋貂那闪亮的光眼大家一定都不陌生吧？这么酷的产品在这款配置中你也可以轻松享受。大白鲨前卫型56K调制解调器使用的是CONEXANT公司的芯片，支持V.90协议。优质的变压器及合理的电路设计，使它具有强稳定性和不掉线的特性。而且前卫鲨采用的是Flash ROM（闪速存储器）技术，使用户今后自己动手升级Modem成为现实。据生产厂商中科实业的人员介绍，这款产品可以通过软件升级支持最新的V.92传输协议。漫步者Edifier生产的R4.1T音箱额定功率及最大输出功率分别为50W及560W，个性化设计的箱体透射出超现代的美感，全木制的箱体结构和科学的布线设计使其音质明显优于同类产品。这款配置的总价位在9000元，配件均选用主流产品，着重于产品相互间搭配使性能达到最优。

中等价位主流配置超值电脑

设备	品牌	型号	价格（元）
CPU	AMD	雷鸟750	720
主板	MSI	K7T Pro2	990
内存	HY	PC133 256MB	670
硬盘	希捷（Seagate）	酷鱼Ⅱ30G	1020
显卡	七彩虹	GeForce2MX Gold 32M	890
显示器	AOC	7Klr 17寸纯平	2001
声卡	丽台（Leadtek）	WinFast 4×Sound	260
光驱	创新（Creative）	12×DVD	780
软驱	SONY	1.44M	100
机箱	世纪之星	黄金版300W电源	380
键盘、鼠标	ACER、罗技	52M、极光旋貂	120+270
Modem	大白鲨	前卫型56K	500
音箱	漫步者Edifier	R4.1T（北美版）	320
合计			9030

三、20000元超级发烧级设计电脑

这款配置看起来其实是最好搭配的，如果你这么认为那就错了。这不是一款简单的用钱堆起来的超级计算机，它配件之间的搭配也是非常有讲究的。它主要面对的对象是普通的图形设计工作者和超级电脑发烧友及游戏玩家，所选产品均是同类产品中性能最出色的，经过我们有机的搭配后发挥出了超级的性能。这款配置我们选择了Intel的PⅢ 1GHz处理器作它的大脑，PⅢ虽然比不上Intel最新推出的的P4，在某些方面甚至比AMD的速龙也要略逊一筹，但是作为处理器翘楚Intel推出一年多的PⅢ处理器是一款非常成熟的产品，兼容性和稳定性均在P4和速龙之上。升技的SA6使用的是Intel最新的i815EP芯片组，在屏蔽掉了蹩脚的i754显示

芯片之后，i815EP的性价比进一步提高。其附带的ICH2支持UDMA/100硬盘接口，可以提供更高的硬盘传输率。KingMax的内存条一向以高品质著称，KingMax PC150的内存条可以稳定工作在150MHz的外频下，PⅢ的133MHz外频自然更不在话下。IBM的75GXP硬盘使用了IBM独有的玻璃盘片技术，使得数据传输更加稳定，噪音和发热量却更小，支持UDMA/100传输方式，2M的超大容量Cache提供了更加稳定的数据交换性能。46G的超大容量，就算是同时安装数套操作系统后仍然有充足的空间存放数据。丽台（Leadtek）的显示卡一直是高档显示卡中的佼佼者，这块WinFast GeForce2 GTS更是佼佼者中的帝王了。基于nVIDIA高端GeForce2 GTS显示芯片的这款显卡配置了32M超高速DDR显存，为处理数据以及系统和显示芯片之间交换数据提供了足够的带宽。显卡还提供了TV输出功能，可以将图像很方便地转接到大屏幕电视上，试想在29英寸的大屏幕彩电上打QuakeⅢ会是多么爽的一种感觉。很多人也许对雅美达（Artmedia）并不是那么熟悉，但是在国外雅美达可是鼎鼎有名的品牌，所以你千万别小看这台A-750显示器。它使用了17英寸SONY FD平面珑显像管，SONY的显像管一向只被高标准的显示器使用，FD平面珑技术是SONY特有的柱面纯平特丽珑（Trinitron）的简称，它提供了无与伦比的显示效果，无论是文字清晰度还是图像质量都是业界最优秀的。A-750点距为0.24mm，带宽达203MHz，在1280×1024的高分辨率下刷新率可以达到90Hz，符合业界最新的TCO99标准。而且A-750是我们所见过调节功能最丰富的显示器之一，所有的的调节选项一目了然。创新（Creative）SB Live! Digital 5.1白金版应该是目前最好的声卡，可编程的EMU10K1声音处理芯片的强大处理能力带给我们的感觉真是没得说，并且SB Live! Digital 5.1白金版还支持硬件AC-3解码，再配上创新Desktop Theater 5.1 DTT2500 Digital版的音箱放上一张DVD碟，效果真的可以媲美专业级的发烧音响了。说到三星（Samsung），大家最熟悉的可能是它的显示器和内存产品了。其实三星还有一个专长就是CD-ROM，我们在这款配置中选择的Combo 4合1光盘驱动器就是三星的最新产品。为什么叫4合1呢，因为Combo可以兼容CD-ROM+DVD-ROM+CD-R+CD-RW，这可能是目前功能最全的光盘驱动器产品了，遗憾的是它还不支持DVD-RW，要不岂不是更爽，直接就可以在家烧DVD碟了。机箱方面我们依然选择世纪之星的产品，电源选择了世纪之星300W冷房黄金版，这款电源还支持温控环保。键盘和上款配置一样，选择了手感非常出色而且还不怕咖啡的Acer 52M滴水键盘，为什么说它不怕咖啡呢，因为广告上就是这么说的。它的防水性能确实很出色，不过真正让我们决定选择它还是因为它舒适的手感。罗技的无限旋貂也可以看作是无线旋貂，无线鼠标中无线旋貂是一款不错的产品，感应范围广，信号失真度小。大白鲨霹雳Ⅱ型56K Modem有帝王般的黄金外壳，在这层金色里它那颗CONEXANT的心上也刻着金色的V.92标志。虽然国内的ISP还没有哪家支持V.92，但是很快就会有很多的ISP开始全面升级系统。用不了多久用户们就可以享受到V.92带来的快感了。这款配置的总价位在20 000元左右，是给那些银子非常多的朋友们参考的。它的配件均选用高档货色，性能自然也是3款中最出色的。真希望中国的家庭用户都能早日用上这样的电脑。

好了，3款配置介绍完了，你是不是也颇有收获呢，握紧你的钱包赶快去市场吧。这里特别要提醒的是，购买产品一定要精挑细选、货比三家，天下没有不黑的商人。一些比较重要的产品还是去产品代理处购买比较保险，就算今后出了什么问题，也好解决得多。最后祝愿大家都能买到一台称心如意的电脑。

高价位超级发烧级设计电脑

设备	品牌	型号	价格（元）
CPU	Intel	PⅢ 1GHz	2320
主板	升技（ABIT）	SA6 i815EP	1030
内存	KingMax	PC150 256MB	860
硬盘	IBM	75GXP 46G	1320
显卡	丽台（Leadtek）	WinFast GeForce2GTS 32M DDR TV	2280
显示器	雅美达（Artmedia）	A-750 17寸SONY FD平面珑	3650
声卡	创新（Creative）	SB Live!Digital 5.1白金版	1900
光驱	三星（Samsung）	Combo 4合1	2650
软驱	SONY	1.44M	100
机箱	世纪之星	冷房黄金版 300W 温控环保	520
键盘、鼠标	ACER、罗技	52M、无线旋貂	120+340
Modem	大白鲨	霹雳Ⅱ型56K V.92	660
音箱	创新（Creative）	DTT2500 Digital	2200
合计			19950

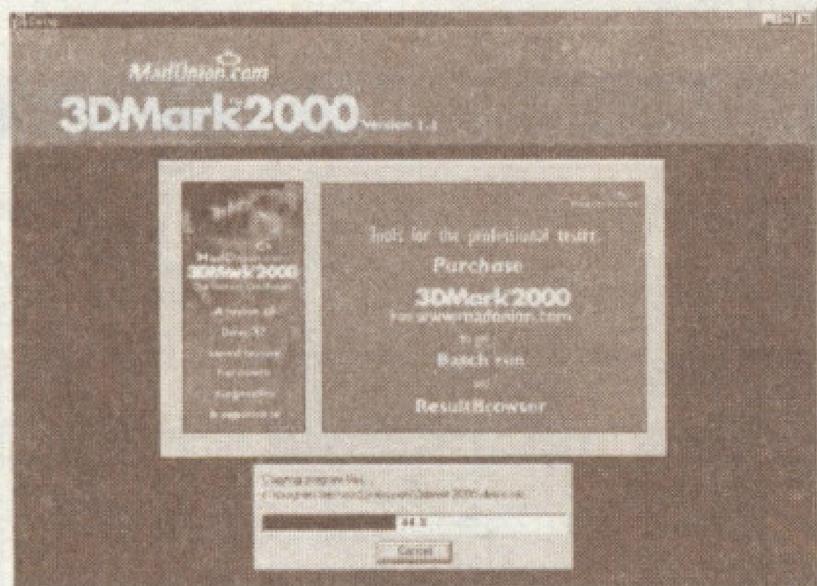
PC系统测试软件大全（九）

湖南 苏旅

3DMark 2000 Pro

下载地址：http://www.MadOnion.com

3DMark系列是由MadOnoin（原为Futuremark）公司出品的3D显示卡测试软件，自发表以来受到了显示卡DIY界的广泛欢迎。它的界面直观，使用简单，测试覆盖面广且针对性强，能有效地测试出3D显示卡产品的D3D性能特别是游戏效能，并且测试的D3D特效都可在具体游戏中得到真实体现，因而被许多权威媒体和网站推崇，在某些游戏发烧DIYer心目中的地位甚至盖过了ZD Labs的3D Winbench系列。3DMark 2000系列作为3DMark系列家族中的最新版产品，除继承上一版本3DMark99的诸多优点外，还新增了不少测试功能。它采用MAX-FX技术，可对第五代显示卡（如GeForce系列）和DirectX 7.0技术予以完全支持。目前，3DMark 2000系列分为标准版及Pro版两个版本，前者为共享形式，可在网络上自由下载使用，但部分功能将受到限制；后者拥有全面的设置栏目和完善的测试功能，但必须通过购买或注册后才能使用。此外，不久前MadOnoin公司还发布了3DMark 2000系列的补丁升级程序1.1版，修正了1.0版的一些问题并作了一些改进。下面笔者就来介绍3DMark 2000 Pro 1.1版。



3DMark 2000 Pro 新特性

1.支持最新的DirectX 7.0，包括GeForce系列上著名的硬件T&L（转换和光影）技术。

2.先进的结果浏览器2000版（Result Browser 2000）和在线数据分析，可通过因特网综合分析测试数据。

3.为Intel和AMD处理器进行了优化，支持Intel PⅢ CPU及SSE指令集。其中3DMark 2000 Pro v1.1版新增对Celeron Ⅱ和AMD Duron的支持。

4.具有新的LOD可量测功能的游戏测试，同时可安装更多的品质测试样图。

5.完全支持Win2000，其中3DMark 2000 Pro v1.1版对Windows 2000可完全兼容。

6.支持流行的3D特效和大容量多边形测试，Bump Mapping（凹凸映射）技术及纹理贴图测试等。

7.可随意选择分辨率，色位，纹理色深，Buffer模式和Z-buffer模式。

8.自动批处理向导及命令行批处理功能可方便地使用程序。

和一些测试软件不同的是，3DMark 2000 Pro俨然象个游戏软件，运行其还需要有最低配置要求：

CPU：带有MMX多媒体指令的166MHz处理器（这可是最低要求！）。

内存：64MB（仅能完成部分测试项目），128MB（可完成全部测试项目）。

系统：微软Windows 95，Windows 98（含SE及Me）和Windows 2000专业版。

驱动：Microsoft DirectX 7.0及以上。

显示卡：兼容DirectX 7.0的3D显示卡和相应的驱动程序。

硬盘：容量大的话有利于放置更多的品质测试样图。

上面介绍了3DMark 2000的基本情况，下面就让我们来研究一下程序的使用步骤吧。

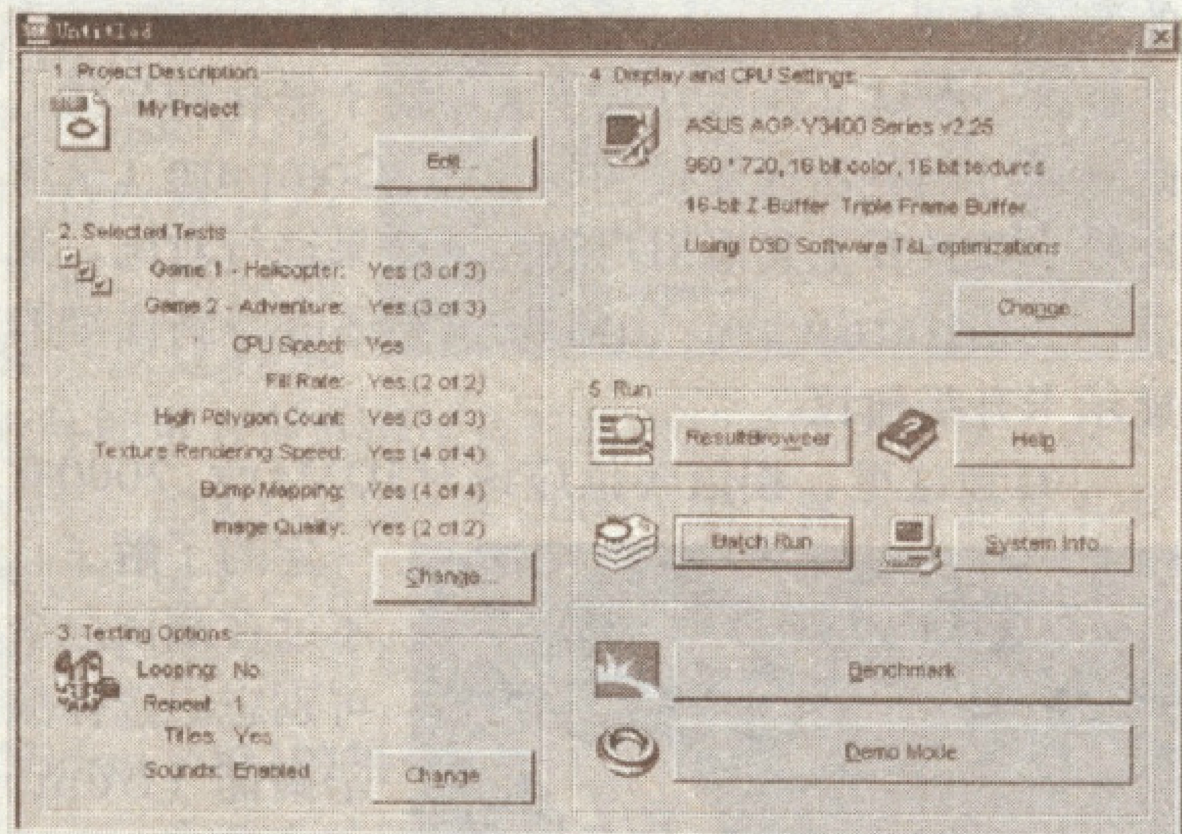


程序的安装十分简单，一路Next即可，安装快结束时，程序将提示输入注册码，如果正确输入即可使用Pro版的程序，否则就是普通测试版。程序运行后即出现标题主画面。

其中，标题画面不但给出了该软件的名称，而且在画面的左下角还显示出测试电脑的CPU信号，并根据不同型号支持不同的多媒体指令集，以达到加速的目的。

接下来程序将出现一个选择界面，提示用户是采用自定义测试、缺省测试还是观看演示画面。选择自定义测试后即进入主测试界面。

3DMark 2000的界面与操作跟3DMark 99 MAX没什么差异，只是部分测试内容发生了改变。工具栏中有诸如“系统信息”、“报告浏览器”等选项，不过在测试之前必须先要设置一下测试参数，具体设置在测试面板中进行。其中可以设定“测试名称（Project Description）”、“测试项目（Selected Tests）”、“测试选项（Testing Options）”、“显示卡及CPU设置（Display and CPU Setting）”、“运行（Run）”等。



“测试名称”是关于测试的说明，使用者可根据自身需要填入相关信息，以便提供完整的测试报告。

“测试项目”则提供了各项目的选择，用户可根据自身需要选择基本测试项目（Normal）和详细测试（Custom）步骤，其中包括Game场景、像素填充速率、材质渲染速度、多边形生成速度、凹凸映射等多种测试，由于全套测试时间都在20分钟左右，所以如果想尽快测试出显示卡的3D得分，则可只选Game场景测试（包括Game 1和Game 2的测试）。其他的测试在后面我们将予以介绍。

“测试选项”中用户可以设定“屏蔽测试信息（Disable Title Screen between Tests）”、“重复次数（Test Repeat Count）”、“循环测试（Looping）”，还可选择音乐模式及其循环的开启。

“显示卡及CPU设置”中则提供了测试平台（即显示卡的选择）、测试分辨率和色位（根据显示卡的支持程度而定）、显示缓冲设置（包括Z缓冲、帧缓冲）等，最后还提供了对显示加速技术（即CPU优化技术）的设定。这里要提的是，如果用户的显示卡是GeForce之类支持“转换和光影技术（T&L）”的显示卡，则可以选择D3D Hardware T&L技术，这样的话测试分数会有更高的提升。

“运行”中则提供了结果浏览器（Result Browser）、帮助文件（Help）、批处理运行（Batch Run）、系统信息（System Info）等项目。其中，结果浏览器可查看测试结果，而系统信息则提供了“系统概述”、“CPU处理器”、“显示平台”及“显示卡驱动程序”的信息，用户可根据自身需要进行选择查看。

主面板右下方是正式测试（Benchmark）及演示模式（Demo Mode）两项选择，点击“Benchmark”将自动开始所选择的测试环节。

1、Game场景测试：



Game 1和Game 2分别是第三人称追尾直升机射击游戏及神偷式的3D冒险游戏，每个测试环节都有三个不同的细节级别，每次测试都会增加更多的材质细节及三角形数目，在一般的机器上测试速度将是越来越慢的。



2、CPU Speed Test（CPU速度测试）：

该项目主要是在低分辨率显示下进行CPU的速度测试。其得分公式是CPU Mark的分数=(Game 1 FPS + Game 2 FPS)×5。

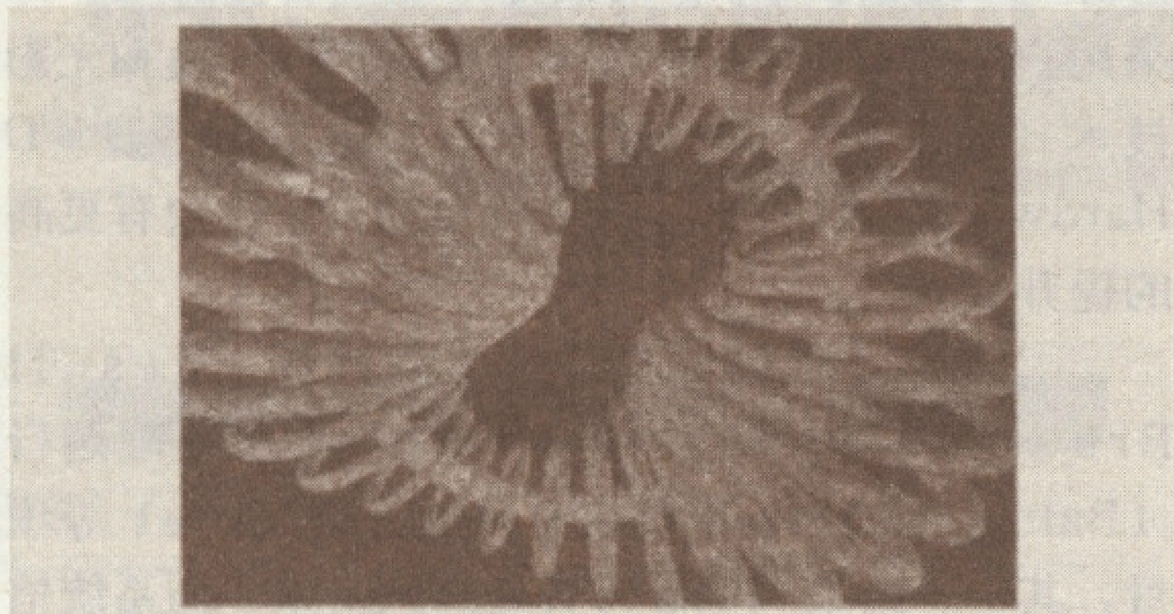
3、Fill Rate Test（像素填充率测试）：

该项目主要用来测试显示卡的像素填充率，程序将进行单纹理和多纹理渲染。



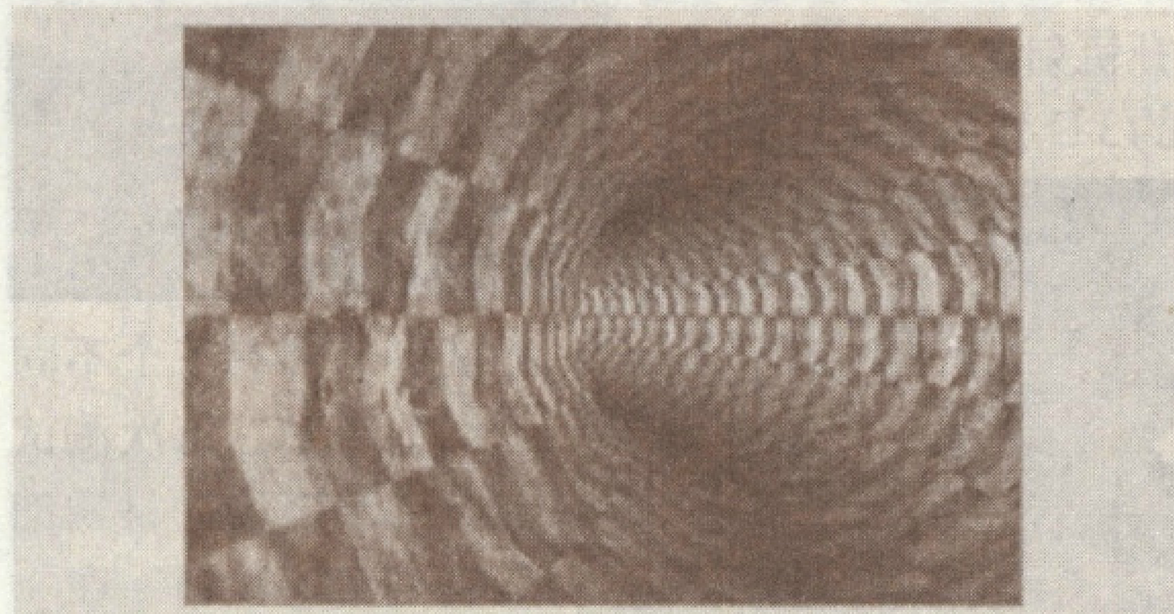
4、*High Polygon Count Tests*（多边形生成率测试）

这项测试中有30个晃动的绳圈，每个绳圈有5000个三角形，总共有150 000个三角形，这么多的多边形足够代表当今游戏的技术特点。



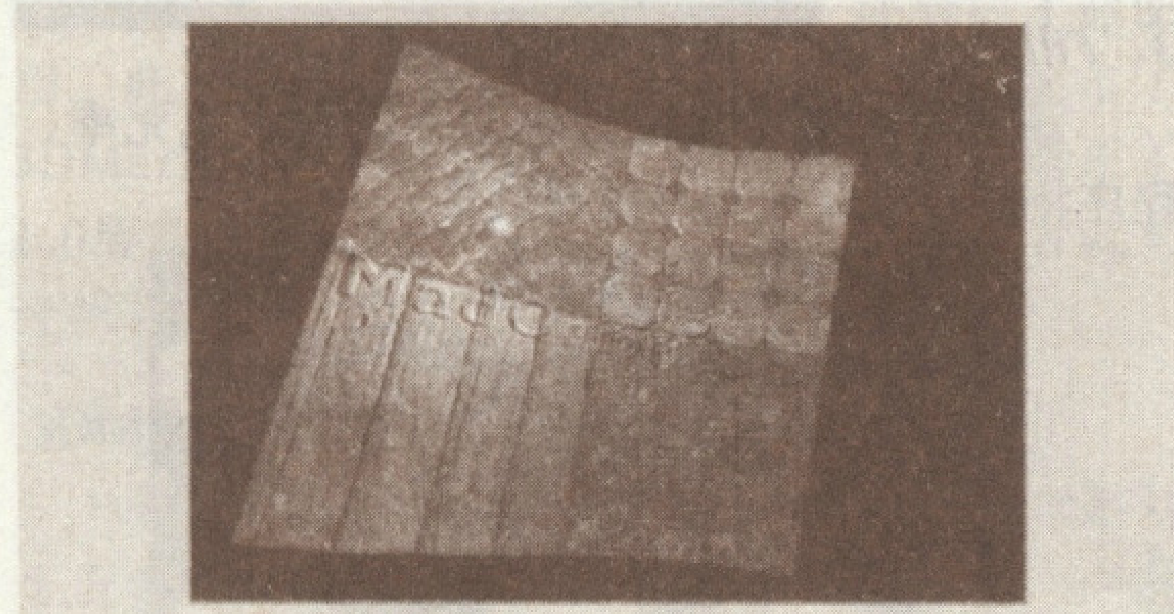
5、*Texture Rending Speed Test*（材质渲染速度测试）：

该项测试场景是一条漫长的弯曲隧道，其分别使用了8MB、16MB、32MB、64MB的材质来测试速度，在这里测试软件就必须用到128MB的内存了。同时在测试前，还要在BIOS中将AGP Aperture Size开到128MB才能进行最大64MB材质的测试，否则将因缓冲区不够用而无法完成。这里还要提到的是，Voodoo3由于不具备AGP DIME功能，将无法进行多于其纹理容量的测试。



6、*Bump Mapping Test*（凹凸贴图测试）：

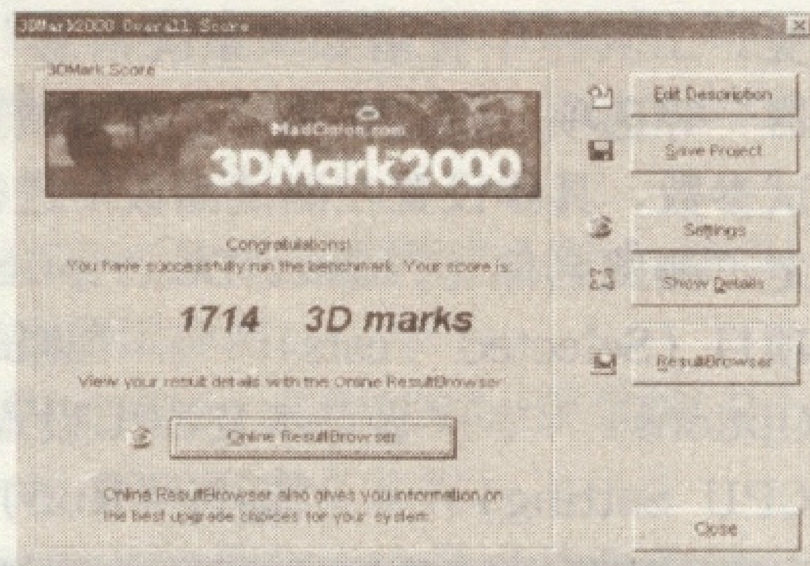
该项主要是测试显示卡的3通道、2通道和1通道凹凸贴图能力。目前大多数显示卡都支持前面3项凹凸贴图技术，而最后一项"环境凹凸贴图"则只有Matrox G400、G450等显示卡才能支持。



7、*Image Quality Test*（画质测试）：

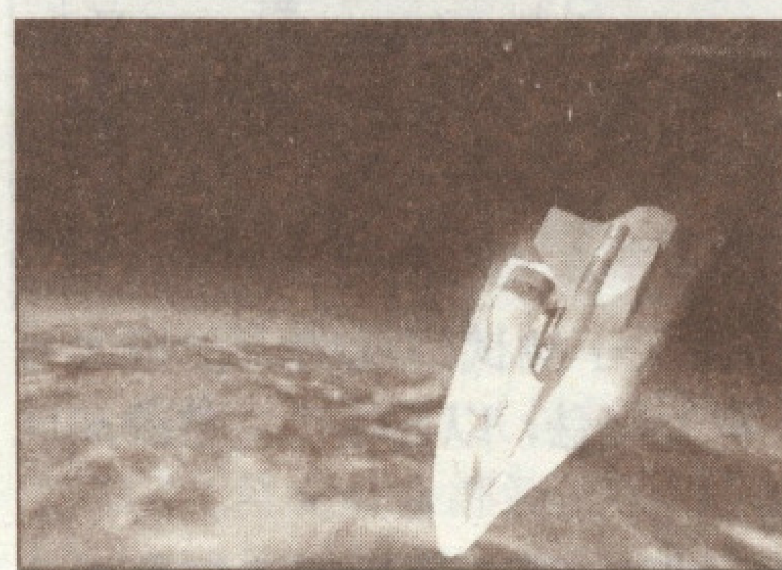
这项测试无法直接观看，但可以通过Result Browser来进行相关对比。

在测试结束后即出现总分窗口，给出最终分数，此时可进入结果浏览器（即Result Browser 2000，需另外安装）观看详细的测试结果。测试结果主要由5个栏目组成（Results、Details、Projects、Image Quality及Properties），Results（结果）主要以柱形图的方式表现测试数值；Details（细节）则详细说明每项测试的结果；Image Quality（图像质量）展示所测机器的图形质量并与原始图形质量进行比较。而Properties（属性）则是测试结果的一些属性调整。测试完毕后，由上面的几个栏目用户可以得到详细全面的测试结果，



并且这些测试文件尺寸并不大，便于保存和交流。此外通过因特网还能使用Global Compare（全球比较）和世界上其他用户的测试结果进行对比，最后，使用Hardware Update选项还能得到详细的显示卡升级建议。

写到这里，相信各位应该对3DMark 2000有一定的了解了，不过在测试之余可别忘记选择演示画面（Demo Mode），里面包含了一段非常精彩的3D演示画面，不看会后悔的哟!



MadOnion 3DMark系列3D测试软件是一款功能十分强大的显示卡测试软件，它直观生动的画面、详细丰富的测试内容让不少游戏迷DIYer为之倾倒。不过其不支持对一些最新型显示卡及其技术也让不少人耿耿于怀。如今已经进入2001年，也许不少DIYer在用过3DMark 2000后都一定对它的下一版本3DMark 2001感兴趣了，据MadOnion公司内部透露，3DMark 2001有可能分为D3D和OpenGL两个测试版本，分别对应不同的测试平台。其中D3D版本将基于DirectX 8.0的引擎，新增了对一些新型图像特技的支持，对于纹理压缩技术和FSAA测试也可能会支持。在测试兼容性上，新版本的程序将兼容目前民用市场上各种主流及前卫

的3D显示卡，对于GeForce2 MX/GTS和ATI Radeon的支持自然不在话下。此外在图像表现方面，3DMark 2001将在以往的基础上有更加新锐的突破……具体情况如何，还是让我们拭目以待吧!

Video 2000：

下载地址：http://www.MadOnion.com

Video 2000也是由MadOnoin公司出品的一款显示卡测试软件，和3DMark 2000不同的是，Video 2000并不侧重于显示卡游戏功能的测试，它是一款测试评估显示卡DVD回放和MPEG2解码、视频编辑方面性能的软件，测试的是以AGP和CPU为主的系统整体性能。目前由于支持DVD软解压的高速廉价CPU电脑价格越来越低，并且DVD-ROM和DVD盘片的价格日趋下降，所以拥有一款这样的软件即可方便地测试自己机器的多媒体性能。由于Video 2000和3DMark 2000在测试界面方面有不少类似的地方，所以在下面的介绍中，笔者将简要介绍一下它的使用步骤。

Video 2000的特性：

· 全面支持DirectX 7.0技术；

· 分析和测试你的电脑系统在视频编辑、DVD回放和MPEG编码方面的能力；

· 带有Result Browser 2000数据浏览工具，使得你可以在数据库中收集和创建测试数据（Pro版支持）；

· 与Faroudja公司一同开发，加上超过25家厂商的测试，保证最佳的测试方法和兼容性；

· 可以集中测试出在DVD、MPEG-2视频编码和解码、HDTV、视讯会议和家庭影院方面的性能；

· 能分析所有情况下视频回放质量的先进画面质量测试；

· 完全彻底的图形子系统性能分析，可以评价出图形子系统的局限性和额外特点；

· 真实的MPEG-2编码测试和视频解码质量测试，可以测试出CPU在软件视频压缩方面的性能。



程序安装时一路Next即可，安装快结束时，程序也将提示输入注册码，如果正确输入即可使用Pro版的程序，否则也如3DMark 2000一样为普通测试版。程序运行后即出现标题主画面。它的标题主画面也有测试出的CPU处理器标志。

这里需要说明的是，测试之前，用户必须安装好一款DVD视频播放软件，如目前流行的Power DVD和WinDVD均可。

Video 2000的界面有点类似3DMark 2000系列，在工具栏中包括诸如“系统信息”、“报告浏览器”等选项，在测试之前也必须先设置一下测试参数。选择工具栏“File”中的“New”即可进入测试面板，和3DMark 2000不同，上面为“测试名称（Project Description）”、“测试项目（Selected Tests）”、“系统信息（System Info）”和“运行（Run）”等项。





“测试名称”是关于测试的说明，使用者可根据自身需要填入相关信息。

“测试项目”则提供了各项目的选择，用户可根据自身需要选择基本测试项目（Normal）和品质细节（Quality Detail）。其中，基本测试分为三个方面：性能（ Performance）、品质（ Quality ）和特色（Features）。

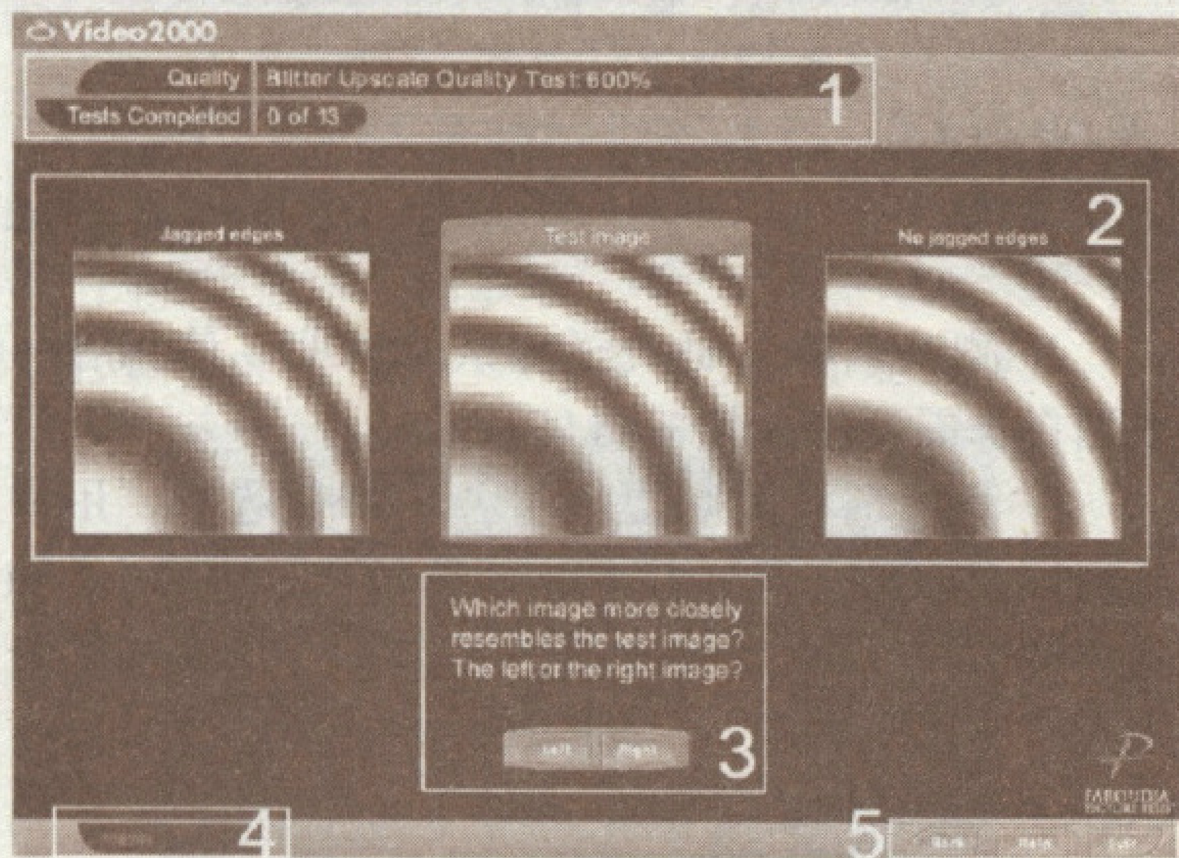
“性能”主要以AGP数据传输速度测试为基础，测试显示卡的静态图形缩放、内存（显存）数据传输（测试从主存，非主存和系统内存到AGP的读写速度）和DVD回放（测试CPU占用率和一系列不同波特率的MPEG2回放）。

“品质”测试是评估图形卡产生数字视频图像的能力，它涉及到图形缩放（上下定标），DVD MPEG 2解码和色彩空间转换、交错消除等。其中交错消除测试中包含线条闪烁（Line Flicker）、羽状条纹(Feathering)、双影（Double Imaging）、3:2折叠（Pulldown）测试，可多次循环测试。

“特色”功能则是测试用户显示卡在数字视频方面的特点，如回放色彩、画面控制、RGB/YUV转换及其他一些数字技术等。“系统信息”则提供了被测系统的基本情况，包括“系统概述”、“CPU处理器”、“显示平台”及“多媒体支持能力”等4方面的信息，用户可根据自身需要进行选择查看。

“运行”中则提供了正式测试（Benchmark）、站点连接（Connect）、结果浏览器（Result Browser）和帮助文件（Help），其中，点击“Benchmark”将开始先前所选的测试环节。

由于该软件的测试内容丰富，其中大部分操作步骤都需要用户配合测试程序才能顺利进行，限于篇幅这里笔者就不多叙述了，下面给出某典型测试环节的操作示意图。



画面上有5个区域，分别有着不同的作用。

1.测试细节：提供了测试细节、总进程等多项信息，可让用户迅速地了解测试环节。

2.测试图像：中间的图像代表当前测试效果，而两边的图像则分别代表对比测试效果（其中左坏右好）。

3.问题：当出现测试图像后，程序将向用户询问实际显示效果，用户必须真实客观地回答问题，这将有助于程序的判断。

4.进程指示：提示当前测试项目的进程步骤。

5.控制向导：Back代表回退，Help是帮助文件，而选择Exit则是退出该程序。

测试完毕后，即出现以下画面，其中包含了最终测试分数。这里要提醒的是，测试分数不但受测试机器硬件状况的影响，同时也受选择的播放软件不同解码效率的影响（如PowerDVD 3.0效率要比WinDVD 2000高一些）。此时运行结果浏览器即可查看测试数据结果。如果想得到更为详细的测试数据，则可选择“Show Details（细节显示）”。



Video 2000是一款功能强大的数字影像测试软件，它能通过一系列的测试，帮助我们改善电脑的多媒体系统，以保证更为完美流畅的数字视频效果。同时，它还能对比不同DVD播放软件之间的差别，并指导我们选择其中一款最佳的产品。但是，它的缺点也是显而易见的，过多的用户干预降低了它的测试流畅性，同时它还缺少对DVD播放设备的详细测试（如传输速率及CPU占用率等），最后该版本的软件似乎还缺乏对RM及MPEG4等新型播放格式的支持。不过总的来说，Video 2000还是一款很不错的数字影像测试软件，如果作为电脑影像发烧友的你正需要一款功能齐全、使用方便的数字影像测试软件，那么Video 2000将是你最好的选择!

此外，MadOnoin公司在2000年还推出了一款智能硬件升级建议程序XL-R8R，它的主要功能是测试机器的性能特别是多媒体视频性能，然后连接到MadOnion的数据库进行比较分析，最后告诉你最佳升级途径。同时这个程序的测试部分也有很好的视频/音频效果，需要下载的用户不妨到MadOnion的主页去看看。

0.15微米工艺Cyrix Ⅲ先睹为快

● 北京 徐峰

IT行业总是那么地变幻莫测，记得1999年Cyrix公司推出MⅡ处理器以后，Cyrix公司就宣布退出了个人电脑处理器市场，谁也没有想到，新千年Cyrix的产品会再次出现在市场上。根据IDG的统计数据表示，低价电脑市场的成长非常快速，需求也很强，至2003年，价格在900美元以下的低价电脑市场将占全球市场份额的33.8%。以现阶段的情况来看，Intel在x86微处理器市场的地位仍然不可动摇。在高端市场，AMD K7以优秀的性能和相对低廉的价格尚可以和Intel 奔腾Ⅲ一拼，但是国内份额更大的低端CPU市场，现在无疑是Intel的赛扬处理器和AMD的Duron共品一杯粥。现在，一向设计生产低价位处理器的Cyrix（现VIA 公司处理器生产部门）经过一段时间的休整后，再次推出了VIA Cyrix Ⅲ角逐低端PC市场。那么这款新产品究竟怎么样呢？

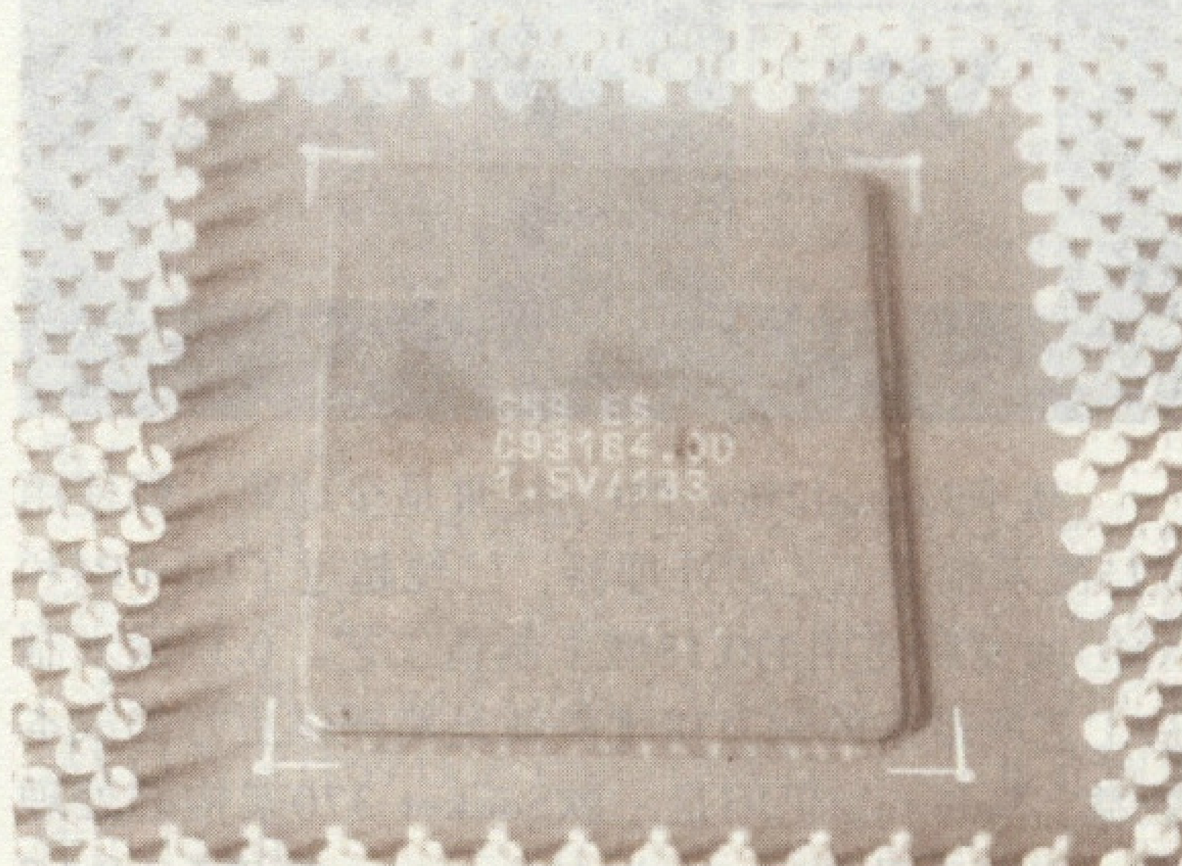
第一次听到VIA Cyrix Ⅲ处理器的消息大约是在一年前。Cyrix Ⅲ采用了IDT的内核，133MHz系统外频。但是由于Cyrix Ⅲ处理器性能并不是很理想，特别是在浮点运算方面甚至比相同主频的Celeron还要低，所以并没有引起用户的太多关注，购买的人很少。去年下半年AMD Duron又全面占领了低价位的处理器市场，Cyrix Ⅲ也就逐渐在市场中消失了。没想到没过多久VIA又推出了代号为Samuel2的新Cyrix Ⅲ处理器，这颗处理器在性能上又能达到什么程度。是否值得大家购买呢？看完了我们的测试报告你就知道了。

第三代 VIA Cyrix Ⅲ

虽然从它推出开始我们就一直称呼VIA的这款处理器为VIA Cyrix Ⅲ，但其实VIA Cyrix Ⅲ在推出前后一共使用过3个不同的核心。最初的Cyrix Ⅲ使用的核心是Cyrix设计人员自行设计的Joshua核心。到了2000年6月VIA正式宣布推出VIA Cyrix Ⅲ的时候VIA已经转用了第二代内核，即原来IDT设计人员所开发的Samuel核心。这是因为Joshua处理器的核心存在有太多的Bug而被



VIA放弃。不过即使换用了Samuel核心，Cyrix Ⅲ在性能上也没有太多的提升，因为Samuel的性能也不够出色。而且Intel及AMD无论是新品推出还



背面刻着C5B核心代号

是产品降价的速度都太快，即使VIA顺利推出Cyrix Ⅲ也未必能吸引太多的用户及厂商关注，所以VIA也迟迟不愿大量供货。直到年底前VIA推出了这颗基于最新的Samuel2核心的第三代Cyrix Ⅲ处理器。这款最新版的Cyrix Ⅲ处理器在速度及耗电量等方面相对它的前辈都有所提高。设计代号C5B的Samuel2跟代号C5A的Samuel最重要的区别应该是加进了64kB L2高速缓存，大大改善了系统速度。并且率先使用了0.15微米制造工艺，耗电量及发热量方面也都比Samuel更为出色。详细

资料请看表1。

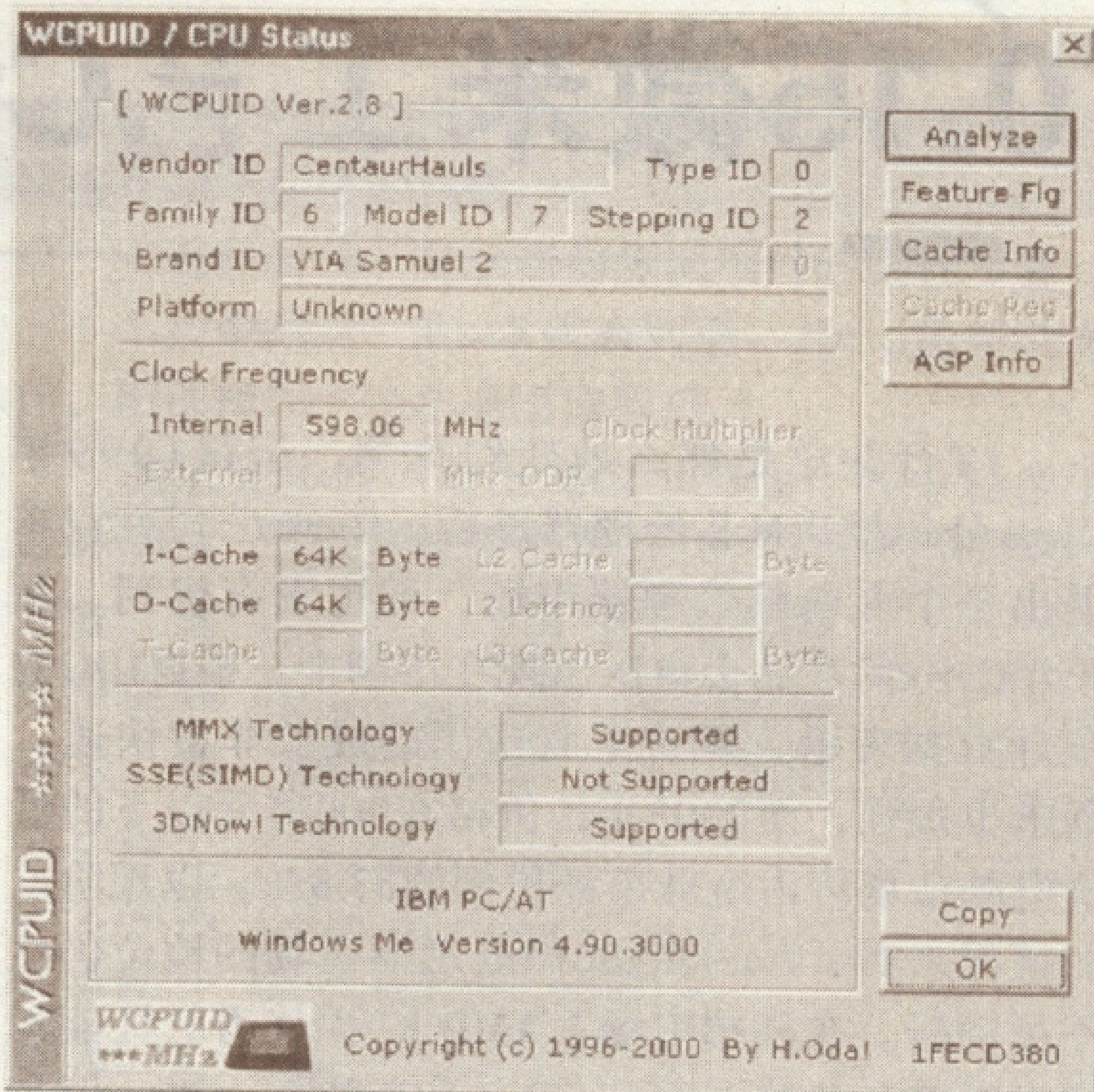
	Samuel	Samuel2
封装形式	CPGA	CPGA/PPGA
接 口	Socket 370	Socket 370
系统总线	100/133MHz	100/133MHz
性 能	MMX、3DNow!	MMX、3DNow!
主 频	500~667MHz	700MHz+
制造工艺	0.18μm	0.15μm
电 压	1.9/2.0V	1.5V
L1 Cache	128kB	128kB
L2 Cache	0kB	64kB
管 道	12	12
DIE尺寸	75	52

表 1

除了在处理器底部刻有C5B核心名称外，让人最容易分辨出跟以往的Cyrix Ⅲ所用核心不同的是处理器的Logo改变了，由以前Cyrix字大VIA字小改成了VIA字大Cyrix字小，这样做的目的无非是想让大家知道此乃VIA出品的处理器，而Cyrix只是其处理器名字而已。核心方面虽然不是由Cyrix自行设计的，但相信Cyrix的名字总比IDT要更为人熟知吧。



基于Samuel2核心的Cyrix Ⅲ是全球第一颗使用0.15微米制造工艺的处理器，已经超过了Intel P4和AMD速龙所使用的0.18微米制造工艺。0.15微米制造工艺所带来的最直接优势就是能提供更好的成本效益。Samuel2仍旧是一款Socket 370架构的处理器，相对于没有L2 Cache的Samuel，附有64kB L2 Cache的Samuel2的Die（晶元）面积反而更小，只有52平方毫米，这是目前的最小面积了，这使得Samuel2的制造成本又有所下降。Samuel2的电压降低了不少，Samuel2的1.5V电压比以前的Samuel所用的1.9V整整低了0.4V。更低的电压使Samuel2的耗电量比Mobile Celeron还要低30%，处理器上写明必须使用散热扇或散热器，而实际上它可以只用散热器来运作，以减低系统运作时的噪音，比Celeron更适合作低价电脑的配置。在指令上，它同时支持3DNow! 和MMX。另外，由于用上0.15微米制造工艺再加上12个Pipeline Stages（12层管道）设计，Samuel2的主频速度应该可以达到1GHz以上，比现有Celeron的最高主频还要高。

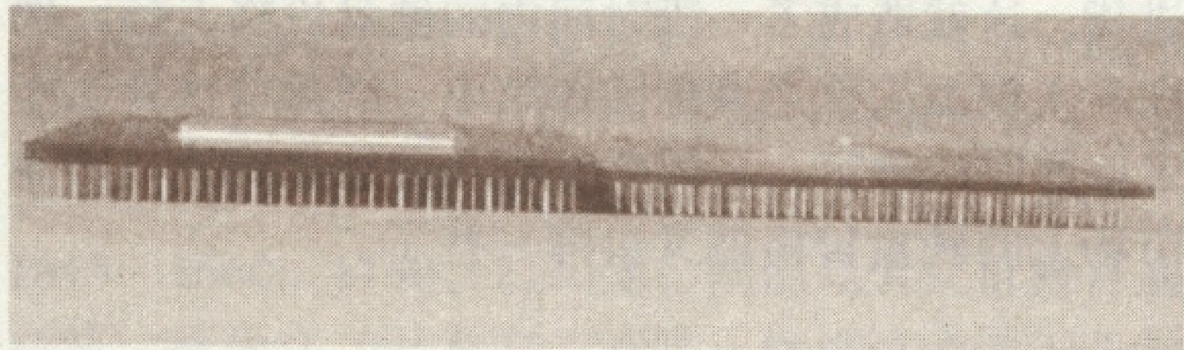


Cyrix Ⅲ起始主频为700MHz

虽然我们收到的Cyrix Ⅲ是600MHz的工程样品，但定于2月中旬推出的Samuel2最初会以700MHz起跳，外频以100MHz或133MHz工作。无论是Intel的i815系列还是VIA自己的694X系列Socket 370主板都可以支持Cyrix Ⅲ。在我们的测试中使用了升技的SA6（i815EP芯片组）主板和VH6（VIA 694X芯片组）主板，两块主板均可认出处理器的型号及速度，而用上VIA 694X芯片组的VH6更多出一项Cyrix Ⅲ的CPU Ratio，在这颗工程样本上可调校倍频，而另外一个CPU Ratio选项就只能针对未锁频的Pentium Ⅲ/Celeron作调倍频之用，对Cyrix Ⅲ处理器没有作用，我们暂时还不知道在i815E系列芯片上能否加上这个选项，亦不知道正式发行的Cyrix Ⅲ处理器是否会把倍频也锁上。

这块Cyrix Ⅲ处理器使用了CPGA/PPGA封装，比较厚，跟老版本的Celeron差不多，所以未必可以用一些卡锁较紧的散热风扇。不过由于处理器发热量并不是很高，所以即使用普通的散热风扇也可以正常工作。Cyrix Ⅲ之所以不用FC-PGA封装，大概是因为它所发出的热量小而不必用到它，而使用CPGA/PPGA封装的最大好处是不会因散热扇扣得太紧而压坏芯片表面。在测试过程中我们只用上了原盒Pentium Ⅲ的风扇作散热之用，在超频至733MHz（133MHz×5.5）也能正常运

作，而且CPU也不是很热，比Pentium Ⅲ的发热量要小很多，更别说有“电暖气”之称的Athlon了。当然，Cyrix Ⅲ在性能上也跟它们有一段差距，不过如果只是跑一般的办公室软件或者是上网什么的已经很足够了。



Cyrix Ⅲ(左) 明显比FC-PGA封装Pentium Ⅲ(右) 要厚不少。

VIA Cyrix Ⅲ支持第一代的3DNow!指令集，跟K6-2/K6-Ⅲ的一样，Cyrix Ⅲ也就成了目前唯一一颗支持3DNow！指令集的Socket 370接口的处理器。3DNow！指令集虽然不及Intel的SSE指令集先进，但在对游戏的支持上却很好。而一般如播放MP3、VCD、DVD等的软件也都对3DNow！提供支持，在多媒体应用上应该不会有太大问题。

性能测试

测试系统

CPU：VIA Cyrix Ⅲ Samuel2 600MHz（133MHz×4.5）
AMD Duron 600（100×6）
Intel Celeron Ⅱ 600（66MHz×9）

主板：升技SA6（i815EP）
升技VH6（VIA 694X）
升技K7T（VIA KT133）

内存：HY 128MB PC133 SDRAM

显卡：GeForce2 MX 32MB

硬盘：Maxtor DiamondMax Plus 40

操作系统：Microsoft Windows Me

测试总评

在测试过程中，两块主板都可认出Cyrix Ⅲ处理器，而且运行上也无问题，只是VH6在BIOS内有一个Cyrix Ⅲ专用的CPU Ratio选项，并在这颗工程样品Cyrix Ⅲ处理器上可正常调校。在不加任何电压下可超至733MHz（133MHz×5.5），并一次走完所有Benchmark测试，运行十分稳定。在800MHz（133MHz×6）频率下则只可进入Windows系统，未能通过Benchmark测试。不过在我们加了0.1V电压后可稳定地超上800MHz，并完成所有的Benchmark测试。即使是在我们超频到800MHz的情况下Cyrix Ⅲ的发热量也是出奇地小，非常让人放心。

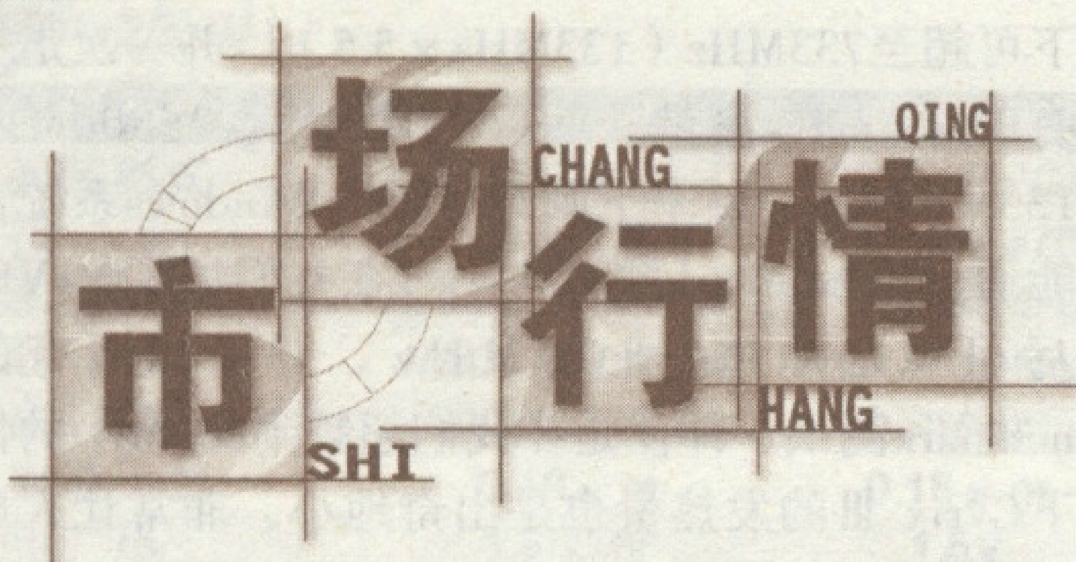
	Cyrix Ⅲ 600	Cyrix Ⅲ 800	Celeron Ⅱ 600	Duron600
CPU Mark	35.5	41.9	45.9	53.9
FPU Mark	1160	1420	3100	3290
Quake Ⅲ Demo 800×600@HQ	53.8	61.1	72.4	81.6

在ZD WinBench的CPU Mark里，Samuel2的性能比不上相同频率的Intel Celeron600或者是AMD Duron600处理器，FPU Mark更是相差甚多。Cyrix Ⅲ性能落后于Celeron Ⅱ和Duron，这都早在我们的预料之中。但由于Cyrix Ⅲ外频高达133MHz，比Celeron系列处理器66MHz的外频高出整整1倍。因此在测试之前，我们对其性能的估计并不是太悲观。可是，对比反映CPU整数运算能力的CPU Mark得分，Cyrix Ⅲ与Celeron Ⅱ的差距都不小。而反映CPU浮点运算能力的FPU WinMark得分，Cyrix Ⅲ更只有Celeron的三成！好在Quake Ⅲ内的得分还算不错，可以在800×600分辨率下High Quality中得到平均超过50fps的性能。不过在我们的使用中，一般办公室用途方面Cyrix Ⅲ还是胜任有余，即便偶尔玩游戏Cyrix Ⅲ也可以应付得来。

在我们把Cyrix Ⅲ超频至800MHz后，整体速度上升了不少。虽然FPU Mark的得分比Celeron600和Duron600还有相当的距离，但CPU Mark已经和Celeron600的分值非常接近了。这个成绩在实际应用上已经足够。

另外有一点值得留意的是在使用694X芯片组的VH6主板时，系统速度会比使用i815EP的SA6快一点，这和Celeron的分值正好是相反的，原因可能是VIA在设计694X芯片组时特别对Cyrix Ⅲ处理器作出了优化。

总体来说，Cyrix Ⅲ是一款相当不错的处理器，它在性能上虽然比同主频的Celeron以及Duron要低一些，但是作一般的使用已是足够。价格是Cyrix Ⅲ在市场竞争中唯一的一张牌，它将面对的是普通商用领域和家庭互联网接入设备领域。另外Cyrix Ⅲ完全支持Socket370架构也是一个不错的特征，它在Socket370架构系统中的运行也非常稳定。目前世界上仍有不少地区尚处于价格优先的科技产品消费阶段，所以VIA乐观地认为Cyrix Ⅲ仍会拥有一定的销量。



中关村行情

中关村处理器货源充足，高、中、低各档都能见到，只要你想买，不论哪牌、哪款都能找到。价格虽有小降，也只是5块10块的事，没有什么太大的吸引力。前两天听说国外AMD的CPU又有降价消息，可国内的市场好象还没有什么动静。Intel也有消息在 3 月初要大幅调价，同样的价格又能买到更好的产品了。

HY 64和128M的价格分别为165和310元，KingMax的基本不变。我们实在是无法说明这样波动的原因，因为是香港方面降价了，而村里当然跟着走了。我们得到的消息就是台湾厂商，如Winbond预计在第一季度由于订单减少而继续亏损，而三星、Micron等韩国厂商则准备大抛库存，所以内存的价格受到了更大的压力。如果厂商在 3 月份开始清库存的话，那内存的价格跌破300元甚至250元都是很有可能的，大家不妨继续观望内存市场，象这样的降价真是非常少见的。

nVIDIA仍然是显卡市场的老大，也是出货比例最高的品牌。丽台应该算是比较高端的产品，地位并重于ELSA、创新的丽台显卡全线降价了，尤其是900元左右的MX显得非常超值。纵观现在的显卡格局，越发觉得与CPU相似，自从nVIDIA收购了3dfx后，显卡业界有份量就剩下nVIDIA、ATI 和Matrox三家，竞争也是主要围绕着nVIDIA与ATI展开，象极了Intel、AMD和VIA的格局。对于我们而言，只是希望三国鼎立的局面能够长期维持，最好是四国大战甚至是战国七雄，千万不要落到只活下来一个。当仅存的厂商打着独孤求败的旗号傻笑的时候，应该也是我们这些可怜的玩家痛不欲生之时了。

主板方面，使用i815EP芯片组主板的价格大多已经降到了千元以下。只有华硕等少数几个品牌维持在千元以上，不过相信很快就会降价。同样属于高档产品的升技SA6主板上市价格为999元，性价比非常不错，升技的质量比一些杂牌的板子可是好得太多了。最近几天硬盘的价格有了明显的回落，尤其是年初曾经上涨的比较厉害的希捷、IBM也都降低了几十元。对于最初的上涨，刚过完年是一个因素。而且由于前一段时间市场销售比较火，缺货在所难免，价格自然就上去了。过年前，香港那边有消息说要调整价格，所以经销商也不敢贸然进货，这就造成了一段时间内的硬盘价格上扬。现在看来硬盘的价格调整已经结束，硬盘价格会逐步走向暂时的稳定。下周将会有几批硬盘到货，这样市场上的硬盘价格就又会降一些了。

新品时报

SONY的大名在电子产品领域无人不晓，近日其驱动器又出新品——SONY CDU5211 52×CD-ROM，提供40至52倍速可调速功能，是SONY推出的首台Turbo光驱。SONY 52× "可调速" 光驱，采用流行的全刚机芯，加强光碟平衡的SAS（Sony Advanced Spindle）技术，减少噪音。当需要从光盘快速读取大量数据时，可按下托盘进出键5秒，在面板灯闪烁两下后，独特的 "调速" 功能令光驱迅速提升至52倍速运行。现在这款光驱的价格为430元，应该说还是比较高，这大概是因为SONY的牌子硬吧！

七彩虹DDR显存的GTS Pro显卡只要999元。这款显卡是采用nVIDIA公司的GF2 GTS Pro核心芯片，配备贴片式钽电容，Samsung 4×8MB DDR显存颗粒，并延用台湾原厂髦 6 层PCB工艺设计，保留了七彩虹显卡精湛的做工风格。

磐英EP-8KTA3主板上市了，此主板采用威盛（VIA）Apollo KT133A芯片组，其前端总线200/266MHz。支持AMD Athlon和Duron处理器，频率最高可达1660MHz，并支持PC133内存。属于磐英另一项专利USDM也搭配在EP-8KTA3中，提供即时信息并监控你的系统在企业，互联网及商业应用环境下能够更安全、更稳定的工作。FSB频率可以从95-166MHz自由调节，接近线性调节。EP-8KTA3支持AGP4×规范，内存插槽DIMM×4，可支持最高1.5GB的内存，扩展槽为AGP×1，PCI×6，ISA×1。其实此主板的最大特色在于它可以手动分配IRQs，调整CPU核心电压和I/O电压，是一块较好的超频主板。

中关村市场配件出货量排行榜

产品	第一	第二	第三
CPU	赛扬 II 633	赛扬 II 600	Duron 600
主板	微星694DPro	技嘉GA6VX7-4X-A	美达MIDA KT133
硬盘	希捷酷鱼U5 20.4G	IBM 75GXP 30G	希捷U10 20.4G
显卡	小影霸 速龙6000	丽台GeForce2 MX	Apollo TNT2 PRO

本排行榜信息由本刊中关村情报站收集提供

深圳行情

赛扬Ⅱ代CPU价格反弹，赛扬Ⅱ代633A、667A、700A、733A今天的市场价格为590、660、700、785元，除了667A、700A价格基本未变外，其他CPU价格普遍有涨，涨幅在10到20元左右。今天PⅢ667EB（散）、PⅢ733EB（盒）、PⅢ800EB（散）、PⅢ866EB（散）、PⅢ866EB（盒）、PⅢ933EB（盒）市场价格分别为1050、1440、1515、1660、1750、2120元，同前几天比价格普遍有涨，涨幅在20元左右。据悉，价格反弹属于正常现象，因为前一段时间价格一直在跌，跌跌涨涨也符合市场规律。

华硕主板CUBX-L、CUSL2-M、CUSL2-C、CUSL2NA市场价格为900、1120、1100、1250元，同调价前比下浮了30元左右，而且这次主要集中在了815E芯片的主板上。由于现在市场上的主流主板已转到了815E芯片的主板，春节后许多815E主板价格都在下跌，千元以下的815E主板越来越多，而华硕的815E主板价格都在1100元以上，差了几百元，价格不下调看来是不可能的了，所以，这次调价就是由此造成的。

硬盘价格大幅下跌，IBM 20G（7200转）、30G（7200转）、45G（7200转）市场价格为1150、1240、1360元。金钻20G、30G市场价格为1080、1210元，星钻20G、30G、40G价格为900、1060、1170元。据钻石硬盘代理商介绍，这次之所以降价如此之大，主要是因为最近市场上钻石硬盘的水货很多，而且价格很低（这些硬盘只保一年），给正规代理造成了很大的冲击，同时也扰乱了市场。所以，这次降价主要是针对这些水货，降幅也较大。

南京市场

南京电脑市场上出现了一个奇怪的现象，那就是Intel CPU的价格不降反涨，不知是何原因，赛扬433、赛扬II600、赛扬Ⅱ633、赛扬Ⅱ667的价格分别上涨了15、5、15、30元，更夸张的是PⅢ667EB的价格一下上扬了100元之多，现在的零售价格为1080元。不过还好，赛Ⅱ700以及PⅢ733EB的价格全部下降了20元，现在的价格分别为710、1380元。AMD CPU没有继续上扬，基本上保持了不动。

内存的价格还是有了一些微降，HY 256M和KingMax 128M 150的价格分别下跌了10、5元，现在的零售价格分别为670、480元，KingMax 64M 150今天仍然是缺货。虽然其它的内存价格没有什么变化，但是相信周一的时候HY 128M的价格应该会跌到300元。

自从春节过后，硬盘便大量到货，而且价格一路攀低，但是今天南京的硬盘市场却出现了缺货的现象，这主要集中在IBM硬盘。IBM 75GXP系列暂时缺货，而且今天硬盘的价格也略有回涨，昆腾FB Plus As 20G、U5 40G、酷鱼Ⅱ30G、IBM 75GXP 46G的价格上涨了10元，昆腾FB Lct20 20G、希捷U5 20G，IBM 75GXP 30G的价格也全部上涨了20元，IBM 40GV 20G、IBM 40GV 40G的价格分别上涨了50、110元。据经销商称，这次涨价的原因主要是海关查得紧的缘故，因此货源跟不上，缺货自然价格要上涨了。

武汉行情

AMD代理商从2月中旬左右开始销售支持266外频的CPU。支持266频率速度的CPU售价比只支持200的贵约100元，消费者可以明显辨别出来。至于如何分辨266频率速度的Athlon呢？消费者可以从CPU上一串编号的最后一个英文字母来分辨，如果是266，英文为C，若是200，最后一个英文字母是B，消费者要注意的是1GHz以上才有266的产品。

本周硬盘到了不少货，品种也齐全了，虽然需求量也很大，不过比起春假期间缓解了不少。现在的情况是小硬盘越来越难买，价格越来越贵。前些日子长城硬盘的低端小硬盘出来风光了一把。不过没多久，超高的返修率就吓坏了消费者和代理们，硬盘毕竟是拿来放数据的，有些时候，数据往往比硬盘本身更为珍贵，而且是无法挽回的，希望厂商和消费者都能更加慎重。总之，硬盘一直沿着更大更快的道路始终不渝地走着，而且会一直走下去。

奥美嘉10×DVD全面降价，零售价从720元跌破至640元。对那些想真正体验DVD影片无与伦比的震撼效果，同时象我一样是普通老百姓的用户来说，奥美嘉这款DVD可是你不错的选择。此款机型为不锁区域码DVD，用起来会更加得心应手！

SB Live！系列是不少音乐发烧友的最爱，自从他收购了它的长期对手Aureal后，就似乎再无对手了。数码版/5.1豪华版/白金版的价格分别是480、750、1960元。相对而言，买一块SB Live！的数码版，配上FPS1000，总共才900元左右，就能体验到相当不错的效果。

中关村配件参考价格 单位：人民币（元）			
CPU	PⅢ800EB	Socket370 散装	1550
	PⅢ700EB	Socket370 散装	1300
	赛扬Ⅱ700A	Socket370 散装 0.18 微米	700
	赛扬Ⅱ633	Socket370 散装 0.18 微米	585
	AMD 雷鸟 1G	散装	2480
	AMD 雷鸟 850	散装	1380
	AMD Duron 800	散装	720
	AMD Duron 750	散装	580
硬盘	希捷 酷鱼Ⅲ代	20.4G 7200r/min	950
	希捷 酷鱼Ⅲ代	30G 7200r/min	1150
	昆腾 LM	30G 7200r/min 2M	1200
	迈拓 星钻一代	30G 5400r/min DMA100	1030
	迈拓 金钻六代	20G 7200r/min	1050
	IBM 75GXP	45G 7200r/min 2M DMA100	1450
显卡	七彩虹 霹雳9000	GeForce2 GTS Pro 32M DDR	999
	小影霸 速龙6000	GeForce2 MX 32M SDRAM	780
	ATI Radeon	32MB DDR	1750
	丽台 GeForce2MX	32M SDRAM	790
	华硕 V7100	GeForce2 MX 32M SDRAM	900
	爱尔莎 影雷者GTS	GeForce2 GTS DDR显存	2050
主板	微星 815E	Intel i815E	880
	技嘉 7ZX	VIA KT133	1030
	升技 SA6	Intel i815EP	999
	升技 K7T	VIA KT133	999
	华硕 CULX2-C	Intel i815EP	1020
内存	现代 HY-64M	PC100	155
	现代 HY-128M	PC133	310
	现代 HY-256M	PC133	620
	KingMax 64M	PC150	250
	KingMax 128M	PC150	500
声卡	花王 SV550	YAMAHA OPL5-DS-1芯片	130
	帝盟 MonsterSound MX400	PCI 2.1 64复音硬波表	550
	Sound Blaster Live! Digital	普通版 64硬件复音	4600
	Sound Blaster Live!	创新 SB Live!	1860
显示器	LG 774FT	LG未来窗 17英寸 0.24点距	2699
	LG 795FT+	LG未来窗 17英寸 0.24点距	3280
	Acer 79P	17英寸纯平 0.25点距	3300
	SONY E200	17英寸纯平珑 0.25点距	3800
	PHILIPS 105G	1280×1024 0.27点距	1450
	PHILIPS 107P	17英寸纯平 0.25点距	3400
光驱	大白鲨 44×	全钢机芯	390
	华硕 50×	50×	390
	宏基 40×	40×	360
外设	Canon BJC-1000SP	喷墨打印机 A4幅面 720dpi	680
	EPSON Stylus Color670	喷墨打印机 1440dpi A4幅面 四色打印	1380
	Microtek C6	36位真彩扫描仪 600×1200dpi EPP/USB接口	699
	紫光 Uniscan 5C+	30位真彩扫描仪 600×1200dpi A4幅面 平台CCD	699



Intel

2001年2月24日Intel英特尔发布i810、815、820、840、850芯片组最新Ultra ATA Storage驱动6.10.006 beta Candidate 2多语言版For Win9x/NT4/2000。全新支持Win2000，更新了Windows98、Windows 98 Second Edition（SE）、Windows NT 4.0、Win2000的相应功能，让你的系统充分发挥Ultra DMA技术带来的性能优势。2月12日发布的Beta版出现了非常多的问题，现在已经得到了修正。

nVIDIA

2001年2月18日nVIDIA发布TNT、TNT2、GeForce、Quadro、GeForce2、Quadro2系列芯片显卡公板最新驱动10.50版For Win9x/Me。10.50版？没有搞错，这确实是10.50版，由the-ctrl-alt-del.com泄露出来。这款驱动新加入了对3D显示（3D眼镜等）的支持，性能也略有提升。

Logitech

2001年2月18日Logitech发布罗技全系列鼠标最新驱动9.26 Build 111简体中文版For Win9x/NT4/2000。这是简体中文版本，推荐大家下载！罗技鼠标的驱动和应用软件可以使用在其他品牌的鼠标上！

Creative

2001年2月15日Creative发布创新SB Live！声卡Live！Ware PlayCenter 2播放程序最新2.20完全版For Win9x/Me/NT4/2000。它支持Audio CD、WAV、MP3、WMA、MIDI、VCD等音、视频格式。推荐所有的SB Live！声卡用户更新这款PlayCenter 2，它能够更大限度地让你感受到投资购买SB Live！的价值所在。不过其实PlayCenter 2不只适用于SB Live！声卡，它能在几乎所有的Creative声音设备上良好地运行。

本栏目行情由本刊记者和极速网（www.8080.net）联合收集，驱动程序信息由驱动之家（www.mydrivers.com）提供。（所有信息截止到2001年2月26日）。

所有驱动程序收录于《水晶宝合》2001年第4期\DRV\下。

林飞突然面带歉意地出现在你面前：

“你好，机器人例行检查，请回答一个小问题：小明的爸爸有三个孩子，老大叫大毛，老二叫二毛，老三叫什么？”

猜出来了吗？猜出来的赶紧闭上眼睛，马上就会有奖品出现在你面前。

……

什么，我骗人？小孩子才会上我的当？真不好意思，被看穿了。

别介意，这只是个玩笑。在下觉得大家读了前面的那么多内容，一定很累了，所以就和大家开了个小玩笑。大段的阅读之后，适当地调整放松一下心情不亦乐乎。

昨天有读者来信询问今年的增刊事宜，期盼之情流溢于纸笔之间，看来是有必要透露一些2001年增刊的情况了。

2001年的《大众软件增刊》目前已进入紧张制作阶段，它以网络应用为主题，内容包括ISP帐号的申请及比较、调制解调器手把手安装、相关软件完全解析、网上资源大全、网络游戏入门手册等十大专题，几乎涵盖了初学者上网冲浪所必需的全部知识与技巧。全书紧扣“实用”的主题，力求达到在日常应用中遇到问题，在本书中就能找到相应的解决办法，成为上网必备的工具手册。

最后再透露一点，为了和这个信息化时代接轨，也为了体现书中内容，众小编七嘴八舌之后，这本书的名字就成了——《增刊.net》。

2001年5月1日上市，敬请期待。



林飞

Internet环境下的网络教学

广东 黄勋敬

网络技术的发展和国际互联网在全球的开通，改变了人类的生活、工作和学习方式，它甚至可以改变我们的思维方式，并能为我们带来知识、信息、各种机会和欢乐。具体地说，科学家能用它来解决各种问题，如和全世界的同行交流科研成果，到全世界各大图书馆去查阅资料；专业人员能用它来咨询各类问题，如医院实现全球会诊，记者迅速组稿和发稿，作家和异地编辑讨论书籍；公司和企业能借助它来进行市场竞争，如搜集商业情报，与各地子公司通信，在网上做广告，进行市场调查，提供在线服务；政府部门能用它来宣传、发布政策法规；教育工作者能用它来从事教学，如开设电子教室，提供全真模拟教学；学生可以用E-mail的形式将所做作业送到教师的信箱里，由教师批改后再传回给学生……

Internet的特点

Internet发展之所以如此迅猛，一个重要的原因是它有许多优点并提供了许多受大众欢迎的服务：

1.灵活多样性的入网方式。Internet所采用的TCP/IP协议解决了不同硬件平台不同网络产品和不同操作系统之间的兼容性问题。任何计算机只要采用TCP/IP协议与Internet中的任何一台主机通讯就可以成为Internet的一部分。

2.网络信息服务的灵活性。Internet采用了目前分布式网络中最为流行的客户——服务程序方式，大大增加了网络信息服务的灵活性。凡装有服务程序的主机均可对其他主机提供信息服务；凡是装有客户程序的主机均可获取其他主机所提供的信息服务。因此，用户在使用Internet的各种信息服务时，可以通过安装在自己主机上的客户程序发出请求，与装有相应服务程序的主机进行通讯从而获得所需要的信息。

3.Internet把网络技术、多媒体技术和超文本技术融为一体，体现了当代多种信息技术互相融合的发展趋势。它为教学、科研、商业广告、远程医学诊断和气象预报等应用提供了新的手段。

4．收费低廉。由于政府的资助，各国的Internet服务收费是很低的，收费低吸引了更多的用户使用网络。从而形成了一种良性循环。

5.有极为丰富的信息资源，而且多数是免费的。虽然Internet最初的宗旨是为美国的大学和科研单位服务，但目前已成为服务于全世界各行各业的通讯网络信息。从所有的Gopher服务器、WAIS服务器、Archie服务器到WWW服务器都是免费的。此外还有许多免费的FTP服务器和Telnet服务器。

6．丰富的信息服务功能和友好的用户接口使Internet可以做到雅俗共赏。Internet的丰富性信息服务方式已经使之成为当今世界上功能最强的信息网络，传统网络所具有的功能它全包括，此外还增添了许多新的功能，除了TCP/IP协议所提供的基本功能外，还有许多高级的信息服务方式和友好的用户接口。如在WWW通讯协议的基础上开发的Netscape浏览器软件是目前水平最高的网络化用户接口，其强大的“导航”功能可以帮助用户在Internet的信息海洋中随意漫游。

正是由于Internet具备了这些特点才使其得以应用到网络教学中。

网络教学

回顾教育发展的历史，我们不难发现教育的模式总是随着社会的发展而发生变革，随着信息社会的到来和网络技术的发展，教学模式必将发生深刻变革。如远程教育起源于19世纪中叶的函授教育，到20世纪60～70年代，随着广播、电视、录音、录像技术的普及，由邓小平同志批准创建的广播电视大学成为发展我国教育事业的重要力量。进入90年代，计算机、多媒体技术和网络技术等现代化信息技术的发展，远程教育在理论和实践上更加完善，步入了教学资源和过程更加优化，并能虚拟教育环境、实现交互学习的现代远程教育的新阶段。采用多媒体计算机辅助教学（CAI），这种模式按联网与否可分为单机教学和网络教学，具体应用于以下三种方式：

1.在多媒体综合电教室内应用多媒体计算机系

统进行演播式教学。这种方式是指教师运用电教室内的多媒体计算机及其大屏幕投影系统进行CAI课件教学内容的演示，实现声画同步供全班同学观看。它只是一种简单的传播，没有教师和学生的交互，是对传统课堂教学的一种充实。

2．在多媒体计算机局域网教室内教师应用CAI课件进行教学。这种方式可以实现交互式学习，学生可以进入脱机状态，实现个别化学习，教师可以控制整个教学过程，有利于教师对学生进行管理，可以充分利用多媒体计算机的交互性特点和网络资源的共享，实现小组讨论和共同学习。

3.在Internet网络中进行远程教学。Internet网上有着极其丰富的信息资源供用户使用，80年代中期以来，由于国际互联网（Internet）在美国得到迅猛发展并获得了巨大的成功，吸引了世界上许多国家和地区纷纷加入Internet行列。我国自1994年4月中科院率先加入Internet以来，至今已有中国科技网（CSTNET）、中国教育科研网（CERNET）、中国互联网（CHINANET）和金桥网（GBNET）等网络实现了同Internet的联接，并于1997年4月实现了上述四大网络的互相连通。但起初由于没有合适的多媒体网络平台而无法进行多媒体信息的传输和调用，直到1989年起源于CEN的欧洲粒子物理实验室的万维网（World Wide Web，简称WWW，3W或Web）的出现，为全世界的Internet用户提供了一种获得信息、共享资源的革命性的全新途径，是访问Internet的一种最容易、最流行的方式，配合1993年发明的WWW浏览器Mosaic以及后来Netscape公司发布的Netscape Navigator，才使多媒体信息在Internet网上的传输、使用成为现实，从而推动着Internet网络教学的发展。

随着Internet技术的不断发展，网络教学形式也不断地变化，出现了基于Internet的Web远程网络教学和基于Internet的E-mail和FTP网上教学。

1.基于Internet的Web远程网络教学。

Web集多种功能于一身，它既是传送工具，同时又是教学者和学科内容的提供者。Web将Internet上丰富的资源有机地联系起来，并以丰富的形式（图像文本、声音和影像）完美地予以展示。Web系统和Internet的其他任何服务一样也是采用客户→服务器结构。Web服务器的作用是整理、储存各种Web资源，并响应客户端软件（Web浏览器）的请求，把客户所需的资源传送到客户端。当你使用Web时，它的多媒体特性使得你对Internet的使用从单调的操作变成了轻松有趣的工作，只要轻松按动鼠标，你就像一个探险家一样从一个地方（如美国）到另一个地方（如中国），也可从一个主题到另一个主题，提取各种有用的信息融入自己的各种工作和任务之中。Web是一个基于超文本的信息系统，它采用超文本技术组织和管理各种信息，通过超级链接（Hyper links）将多媒体文档中的超级文本（Hyper text）文件和超级媒体（Hyper media）文件相互链接在一起，并运用HTML（Hyper Text Markup Language）超文本标识语言进行编制，比较适合人类的思维过程，即具有联想性和跳跃性。并且它综合了其他媒体的优点，较之书籍，它能够更好地表达视频图像和声音，其交互性高于录像带，它可以将世界各地的人联络在一起且花费甚少。所以，Web的出现使Internet上的信息量和用户数量呈爆炸性增长，它几乎成了Internet的代名词，无疑Web将逐渐地改变我们的教育模式。

因此，Web用于教学，为人们提供了丰富多彩的信息服务手段，拓展了教学的信息资源，适应范围广，具有多种媒体的特点，缩短了空间距离，有利于跨校、跨国的大背景教育和远程教育，而且信息高速公路（Information Super High Way）紧密地沟通了学校与家庭的联系，将教育真正送上家门，大大方便了家庭教育的实施，改变了传统的同时、同地、同课堂、同进度的教学模式，学生可以随时随地按照自己的进度安排学习计划，完全不受时间、地点、个人水平等条件的限制，平等地接受优秀教师的指导，有利于实施科教兴国战略和素质教育。

利用Web的广泛适应性、灵活性和内联性，学员可以利用网络上的虚拟图书馆，收藏查阅世界各地的藏书目录、书报、期刊、音像制品和各种历史文献资料，也可以利用网络上的虚拟课堂环境，缩短师生之间或学生之间的距离，还可以在网络上聆听全国、全世界各地不同教师的讲课，也可以阅读世界各地各种不同的教科书，还可以利用网络中电子邮件、语音信箱、交互电视或电视会议技术、虚拟现实技术等，进行师生双向信息交流，实现双方或多方实时交互。教师与学生能够相互见面，学生可以向教师提问并得到解答，教师也可以提问学生并回答，学生之间还可以交流讨论。所以，学习者只要愿意，就可以在丰富多彩、图文并茂、声形兼备、五光十色的网络资源中学习，（下转59页）

路由器的未来——

●江西 戴俊敏

近年来，路由器的发展有起有伏。20世纪90年代中期，传统路由器成为制约因特网发展的瓶颈，被ATM交换机取而代之，成为IP骨干网的核心，路由器变成了配角。进入90年代末期，Internet规模进一步扩大，流量每半年翻一番，ATM网又成为瓶颈，路由器东山再起。Gbps路由交换机在1997年面世后，人们又开始以Gbps路由交换机取代ATM交换机，架构以路由器为核心的骨干网。

作为核心设备，路由器在IP网上处于至关重要的位置。随着因特网应用的普及，网络带宽的迅速增加，用户对服务质量要求的提高，路由器的未来也面临着新的变革。

路由器的概念

路由器是一种连接多个网络或网段的网络设备，它能将不同网络或网段之间的数据信息进行“翻译”，以使它们能够相互“读”懂对方的数据，从而构成一个更大的网络。

路由器有两大典型功能，即数据通道功能和控制功能。数据通道功能包括转发决定、转发以及输出数据链路调度等，一般由硬件来完成；控制功能一般用软件来实现，包括与相邻路由器之间的信息交换、系统配置、系统管理等。

路由器基本功能介绍

传统上，路由器工作于所谓网络7层协议模型中的第3层，其主要任务是接收来自一个网络接口的数据包，根据其中所含的目的地址，决定转发到哪个目的地，可能是路由器也可能就是最终目的点，并决定从哪个网络接口转发出去。这是路由器的最基本功能——数据包转发功能。

根据TCP/IP协议，路由器的数据包具体转发过程是：

1.网络接口接收数据包的不同的物理网络介质，决定了不同的网络接口，如对应于10Base-T以太网，路由器有10Base-T以太网接口；对应于DDN，路由器有V.35接口。

2.根据网络物理接口，路由器调用相应的链路层以解释处理数据中的链路层协议。这一步处理主要是对数据完整性的验证。

3.在链路层完成对数据帧的完整性验证后，路由器开始处理此数据帧的IP层。根据数据帧中的目的IP地址，路由器在路由表中查找下一IP地址，并计算新的校验和。如果接收数据帧的网络接口类型与转发数据帧的网络接口类型不同，则IP数据包还可能因为最大帧长度的限制而对其进行分段或重组。

4.根据在路由表中所查到的下一IP地址，IP数据包送往相应的输出链路层，最后经网络物理输出接口发送出去。

为了维护和使用路由器，路由器还需要有配置或者说控制功能。

控制功能是由一系列规则所提供的，举例来说，可能是优先权、拒绝访问或提供记账数据。当数据包进入路由器时，这些相关的规则也同样作用于数据包。在基于软件的路由器中，这些规则被存储于一个软件数据库内，每个数据包通过时都必须与该数据库进行核对。

路由器的发展趋势

芯片速度每18个月翻一番，而因特网的流量是每6个月翻一番。作为因特网的枢纽，路由器正在朝速度更快、服务质量更好和更易于综合化管理这三个方向发展。

1.速度更快

传统意义上，路由器通常被认为是网络速度的瓶颈。在局域网速度早已达到上百兆时，路由器的处理速度至多只到几十兆比特率。这几年伴随着因特网用户的爆炸式增长，大家对路由器的研究也重点体现在提高路由器的处理速度上。1996-1997年间，美国出现了一批极具创新精神的小公司，如Nexabit、Juniper、Avici等，把路由器的处理速度提高到了登峰造极的地步，在很快的时间内相继推出了吉位路由器，连Cisco公司在速度方面都只能望其项背。由于这些高速路由器无一例外地都引

入了交换的结构，因此它们也被称作千兆位交换路由器（GSR-Gigabit Switch Router）。这些路由器的光接口速度也很快从OC-12（622Mbps）升到OC-48（2.5Gbps），再升到OC-192（10Gbps），这样的速度早已把ATM交换机远远地甩在后面。从此，ATM在核心网络中不可代替的地位彻底发生了动摇。旷日持久的IP与ATM技术之争终于以IP占压倒性的优势结束。不过，IP路由器速度的提高是直接得益于ATM的概念和技术的，在IP领域中提出的许多新概念和新技术也有相当一部分是直接或间接来源于ATM，两种优秀的技术逐渐开始融合。事实上，许多公司从事高速IP路由器研发的技术人员正是过去研究ATM技术的研发人员。具体来说，IP路由器速度的急剧提高来源于以下四个方面的技术进展：

①硬件体系结构

路由器的硬件体系结构大致经历了6次变化，从最早期的单总线、单CPU结构发展到单总线、多CPU再到多总线多CPU。到现在，高速IP路由器中多借鉴ATM的方法，采用交叉开关方式实现各端口之间的线速无阻塞互连。高速交叉开关的技术已经十分成熟，在ATM和高速并行计算机中早已得到广泛应用，市场上可直接购买到的高速交叉开关的速率就高达50Gbps。伴随着高速交叉开关的引入，也同时引入了一些相应的技术问题，特别是针对IP多播、广播以及服务质量（QoS），采用成熟的调度策略和算法，这些问题都得到了很好的解决。

②ASIC技术

这些年，出于成本和性能的考虑，ASIC应用得越来越广泛，几乎是言必称ASIC。在路由器中要极大地提高速度，首先想到的也是ASIC。有的用ASIC做包转发，有的用ASIC查路由，并且查找IPv4路由的ASIC芯片已经开始上市销售。在ASIC蓬勃发展、大量应用的潮流中，有一动向值得注意，这就是所谓可编程ASIC的出现，这恐怕也是网络本身日新月异所导致的一种结果。由于ASIC的设计生产投入相当大，一般来说，ASIC只用于已完全标准化的过程，而网络的结构和协议又变化相当快，因此相应地在网络设备这一领域，出现了奇特的“可编程ASIC”。目前，有两种类型的所谓“可编程ASIC”。一种以3COM公司的FIRE（Flexible Intelligent Routing Engine）芯片为代表，这颗ASIC芯片中内嵌了一颗CPU，因此

具有一定的灵活性；另一种以Vertex Networks的HISC专用芯片为代表，该芯片是一颗专门为通信协议处理的CPU，其体系结构的设计专门适应协议处理，通过改写微代码，可使这颗专用芯片具有处理不同协议的能力，以适应类似从IPv4到IPv6的变化。

③3层交换

这是协议处理过程的一次革命性突破，也是现在GSR和TSR名称的来源。自从名不见经传的Ipsilon公司在1994年推出“一次路由，然后交换”的IP Switch技术之后，各大公司纷纷推出自己专有的3层交换技术。如Cisco的Tag Switch、3Com的Label Switch等。综合这些专有技术的优点，IETF终于在1998年推出了性能优越的多协议标记交换（MPLS）。

④IP over SDH，IP over DWDM

这方面的技术进展完全源于光纤通信技术的进展。随着IP的核心地位逐渐被认同，IP over ATM，然后ATM over SDH的方式被IP直接over SDH的方式取代。SDH采用时分复用的方式承载多路数据。因此在核心网中需大量采用复用器交叉连接器，DWDM（密集波分复用）使得一根光纤上可用不同的波长传送多路信号。

2.服务质量更好

前面所述的路由器在速度上的提高仍只不过是为了适应数据流量的急剧增加。而路由器发展趋势更本质、更深刻的变化是：以IP为基础的包交换数据将在未来几年内迅速取代已发展了近百年的电路交换通信方式，成为通信业务模式的主流。这意味着，IP路由器不仅要提供更快的速度以适应急剧增长的传统的计算机数据流量，而且IP路由器也将逐步提供原电信网络所提供的种种业务。但是传统的IP路由器并不关心也不知道IP包的业务类型，一般只是按先进先出的原则转发数据包，语音电话、实时视频、因特网浏览等各种业务类型的数据都被不加区分地对待。

由此可见，IP路由器要想提供包括电信、广播在内的所有业务，提高服务质量（QoS）是其关键。这也正是目前各大网络设备厂商（包括Cisco，3Com，Nortel等）所努力推进的方向。各大厂商新推出的高、中、低档路由器中都不同程度地支持QoS，如Cisco的最高档12000系列，从硬件和软件协议两方面都对QoS有很强的支持，而其新推出的低端产品2600系列也支持语音电话这样的新业务应用。事实上，QoS不仅是路由器的一个发展趋势，以路由器为核心的整个IP网络都在朝这个方

向发展。

"三网合一"这一概念便是这个方向的产物。然而以传统IP路由器为核心的网络已经不能适应"三网合一"的趋势，以美国为首的各发达国家都在推进能提供更好、更快的服务质量的网络技术的研发。其中路由器的研发又是关键，公司成为推动这项技术的主要动力。

对QoS的支持来自软件和硬件两个方面。从硬件方面说，更快的转发速度和更宽的带宽是基本前提。从软件协议方面来说，经过近年来的努力，产生了以下几个结果:

①IPv4包头服务类型字段

IPv4包头中有一个3位的区域用以标识此IP包的优先级。据此优先级，IP路由器可以决定不同IP包的转发优先顺序。可以说，自IP协议制定之日起，就已经为日后提供更好的QoS预留了机制。

②RSVP（资源预留协议）及相应的系列协议

这是IP路由器为提供更好的服务质量向前迈进的具有深刻意义的一步。传统上IP路由器只负责包转发，通过路由协议知道邻近路由器的地址。而RSVP则类似于电路交换系统的信令协议，为一个数据流通知其所经过的每个节点（IP路由器），与端点协商为此数据流提供质量保证。

③DiffServ（Differentiated Service）

出于以上两个原因，IETF又新推出另一种QoS策略——DiffServ。目前DiffServ的框架已基本确定，美国的Internet2也选择DiffServ作为其QoS策略。与DiffServ相比，RSVP是一种Integrated Service（集中控制策略），而DiffServ则是一种分散控制策略，其精髓是仅控制路径中的每一行为。终端应用设备通过SLA（Service Level Agreement）与边缘路由器协商获得其应用数据流可得到保证的服务级别。

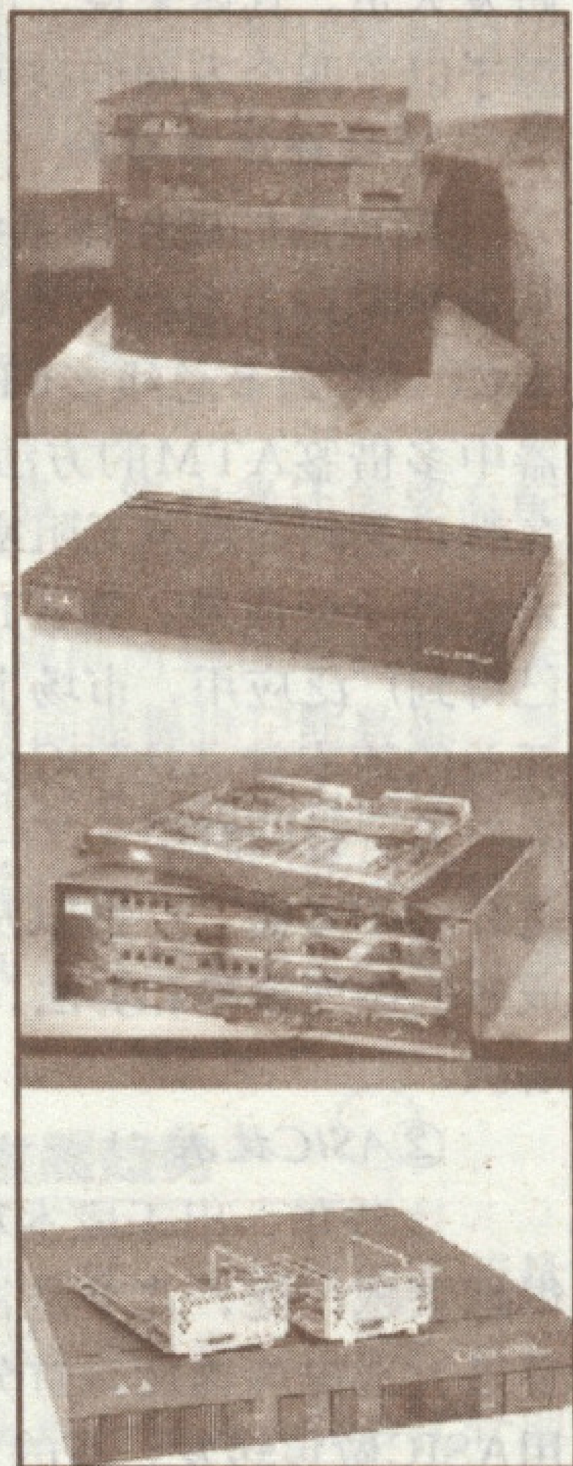
④多协议标记交换

MPLS也被用来解决QoS问题，但其覆盖范围是核心网络路由器。为建立合理的核心路由间的交换路径，核心路由器间需要定时交换流量等状况信息。

3.管理更加智能化

随着网络流量的爆炸式增长，网络规模日益膨胀，以及对网络服务质量的要求越来越高，路由器上的网络管理系统变得日益重要，网络连接已成为日常工作、生活中不可缺少的部分。在保证质量的情况下最大限度地利用带宽、及早发现并诊断设备故障，迅速方便地根据需要改变配置，这些网络管理功能都日益成为直接影响网络用户和网络运营商利益的重要因素。在网络协议七层模型中，网络管理属于高层应用，目前各厂家网络管理的一个重要发展趋势是向智能化方向发展。而智能化又体现在两个方面，一是网络设备（路由器）之间信息交互的智能化；二是网络设备与网络管理者之间信息交互的智能化。在网络管理智能化的大趋势中，"基于策略的管理"和"流量工程"这两个技术概念是目前最引人注目的。各路由器厂商在新推出的产品中无不标榜自己的网络管理配套系统具有或部分具有这两个方面的功能。

"基于策略的管理"这一概念将同时影响路由器之间和路由器与网络管理者之间的信息交互行为模式，使得网络管理者更易于从用户的角度去定义和约束网络行为，而这些上层策略将直接影响网络基本行为，使传统的路由算法发展为基于策略的路由算法，使路由器之间的信息交互必须包涵策略性所涵盖的信息内容。



"流量工程"是核心网运营商最关心的问题。新的协议如MPLS在解决标记交换的同时，也提供了一个很好的解决"流量工程"的方法，即通过路由器之间交互各端的流量状态等信息，用收敛算法计算一段时间内网络中标记的显式路径，约束最短路径优先算法被采用以使整个网络的流量在每一段时间内尽量保持均衡。

网络技术的发展日新月异。当我们沉浸在以IP为基础的因特网给我们带来的巨大喜悦中时，路由器技术特别是核心路由器技术正经历着巨大的变化，路由器早已非当年吴下阿蒙。借用比尔·盖茨的话说：我们离不懂路由器仅有18个月了。

交换式路由技术就是这一领域的热门话题，它不仅解决了通信流量问题，而且具有更高的网络控制能力和管理能力。

原始人的情感世界

——石器时代主题网站

黑龙江 Werran

由日本JSS公司出品，华义国际代理的网络游戏——石器时代近来在国内市场空前火爆。上市半个月同时上线人数即达2万，于是一个个设计精美、内容丰富的石器时代的网站便应运而生。这些站点各有特色，有的专门收集各类游戏资料，有的收录了大量玩家投稿，有的专门提供外挂程序……

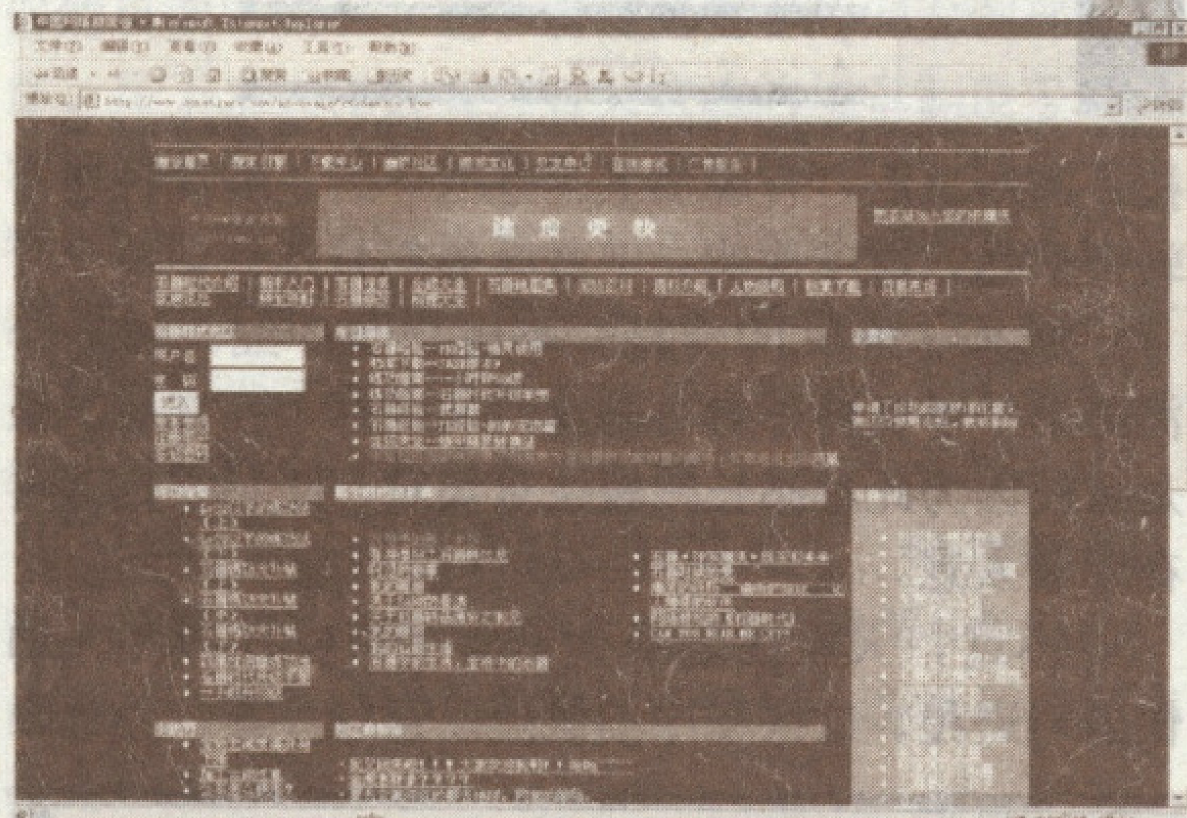
为帮大家更好地进行游戏，且发扬共产主义精神将好东西共享，下面就为大家介绍几个有代表性的石器时代主题网站。

超人气石器网站

——中国网络游戏谷石器专区

http://www.cnnetgame.com/stoneage/stonemain.htm

元老级石器网站，版面朴实、排版合



理、分类详细，便于网友快速查找。其内容也相当丰富，从石器的基本到进阶都有很详尽的解说和心得介绍。共有石器时代介绍、新手入门、石器任务、合成大全、石器地图集、宠物百科、资料介绍、人物资料、档案下载、交易市场、家族论坛、转生资料、石器修改、料理大全 等14个栏目。

你如果喜欢看原创的东西，这里也是你的不二选择，因为它拥有全中国最大的石器社区，论坛人气极高，每天都有来自全国各地的石器玩家在那里交流心得，而且社区里还有大量石器玩家组织的论坛。

所以此站可以说是国内最好的石器站点之一，不过其缺点是作为石器的网站在设计上没有考虑到石器的特点。

另外此站还介绍其它网络游戏，如网络创世纪、万王之王、网络三国等，是网络游戏的专题网，相信喜欢网络游戏的朋友一定可以从中获益。百闻不如一见，快去看看吧。

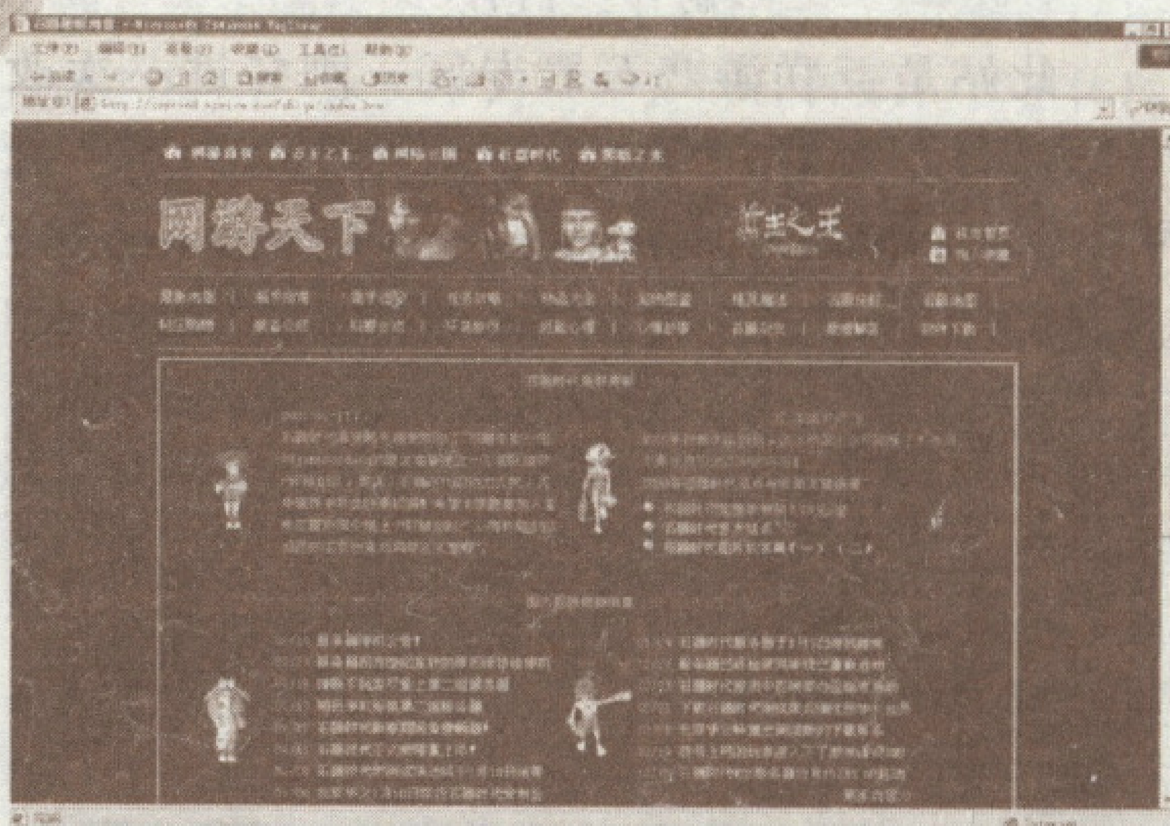
最究极的石器站点

——网游天下之石器时代

http://coowind.myrice.com/shiqi/index.htm

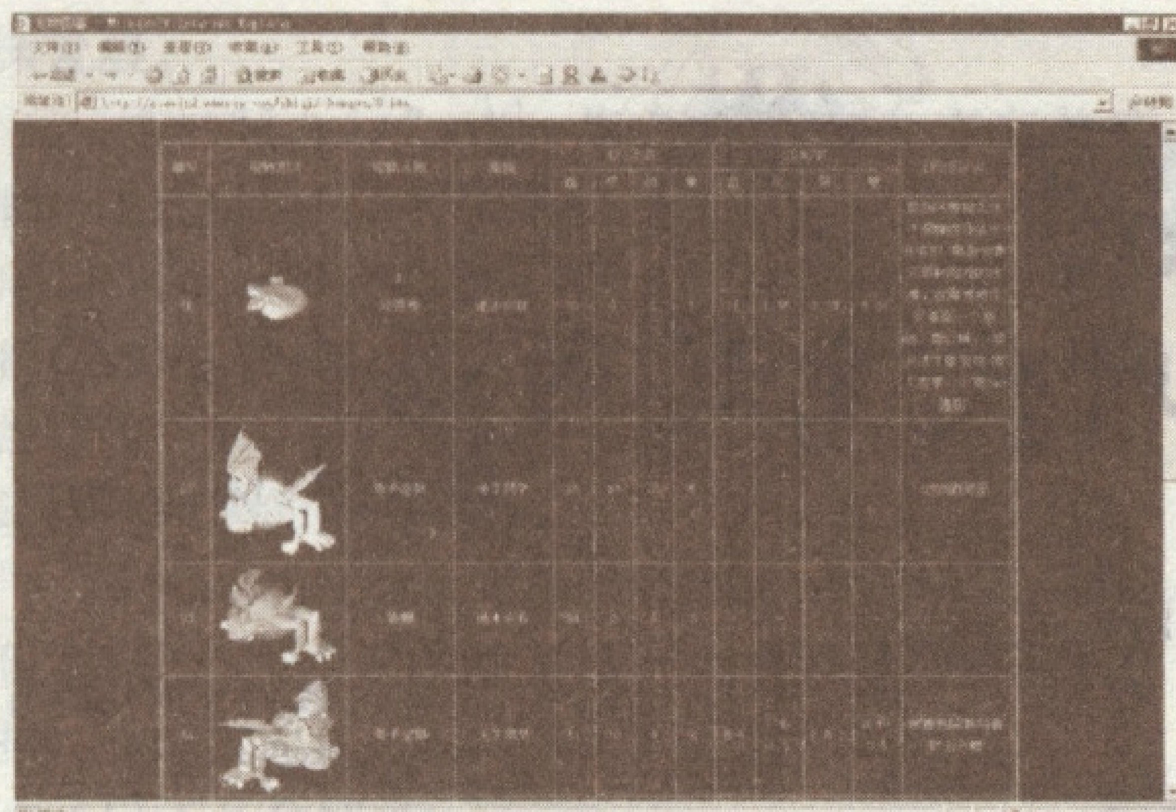
制作：寒风

网游天下的石器时代站是国内最早的石器



站点之一，论声望和内容，在所有的石器网站中它都应排首位。资料信息详细是此站的特点，最新消息、新手指南、高手进阶、任务攻略、物品大全、宠物图鉴、精灵魔法、石器座标、石器地图、村庄购物、装备合成、料理合成、环岛旅行、经验心得、心情故事、石器杂文、疑难解答、软件下载等18个栏目把整个石器的资料划分得十分精细，几乎包含了玩家所需的所有信息，无论从新手上路到后期发展，无论是物品还是宠物都一一列出。此站的内容有很多转载自台湾石器站点，由站长精心作了文字简化和排版。

在这里无论是石器的攻略、秘籍、动画，还



是官方收藏的动画都可以很容易找到，收录得也很齐全。除此之外，此站还有玩家投稿的收录，值得一看。整个网站排版清楚，让人一目了然，只是缺少石器时代的独有风格，而且最近更新也比较缓慢。

和上一个网站一样，此站也介绍其他的网络游戏。

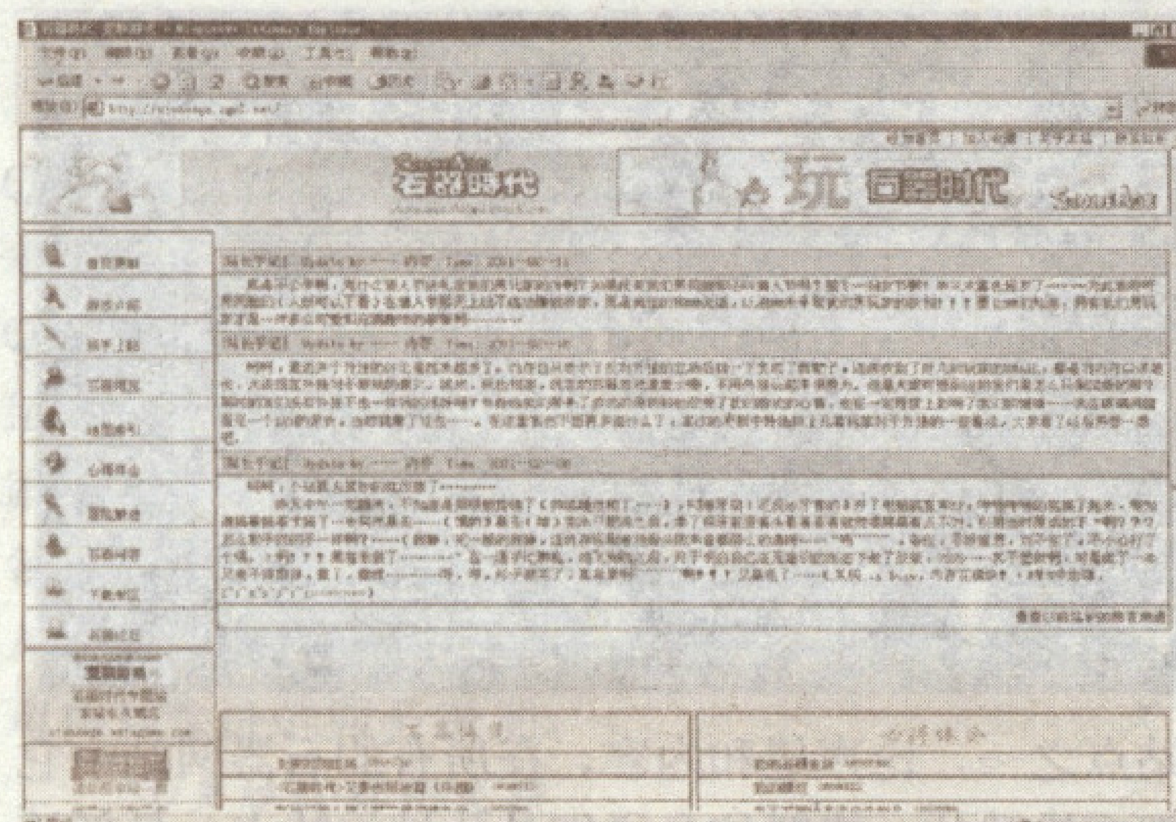
潜力石器网站

——亚联石器时代

http://stoneage.cgol.net/

制作：内存

此站是亚联游戏石器专区，刚经过一次改



版，风格上朴素中见精华，总体制作不错，和前面的网站在风格上又显得大相径庭，界面处处散发着一种清新的幽香，制作效果上符合石器时代，站点大部分是石器时代官方资源，其他相关资源略少。

斑竹内存的搞笑幽默再加上人气很旺的论坛给此站添加了一道亮色。但石器时代不长的历史加上人手缺乏造成了此站最致命的弱点——内容较少。

总之，此站如能丰富内容和加快更新频率的话，这个站的前途将不可估量。

石器网站的外挂程序基地

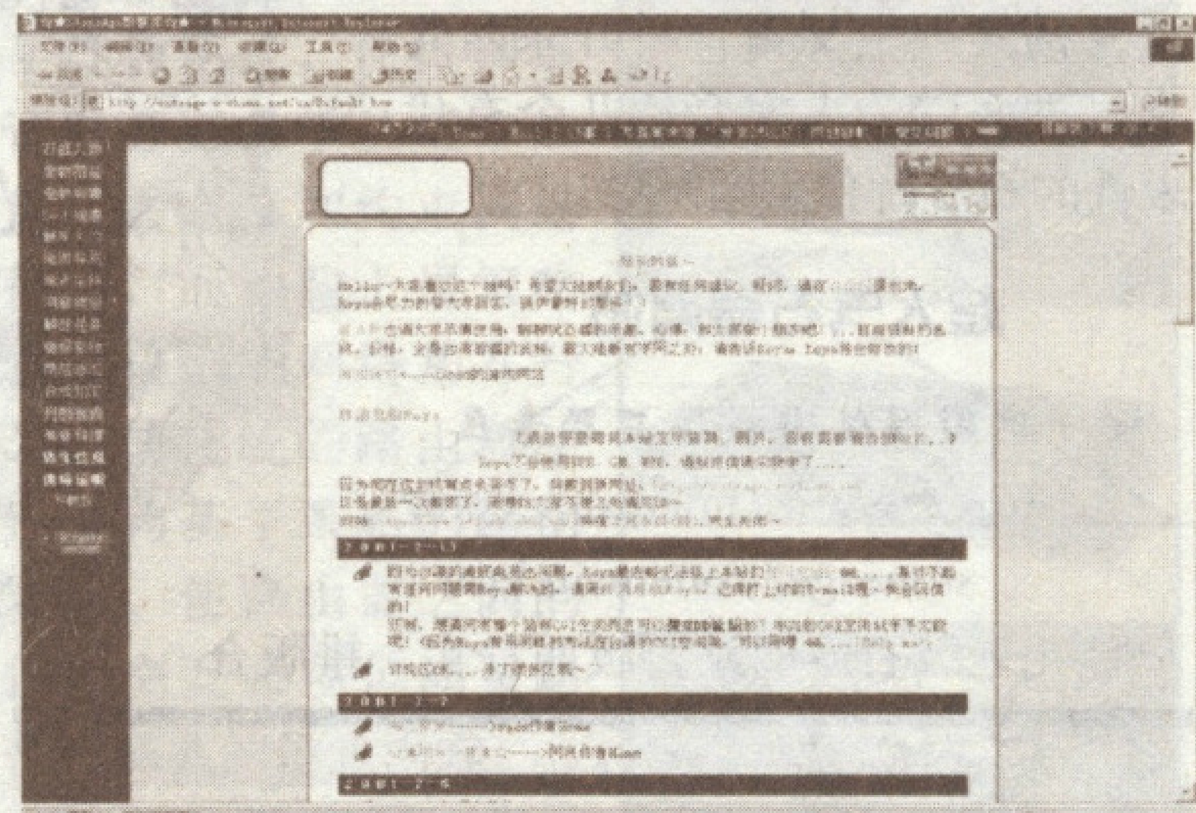
——stoneage数据库

http://cuteage.e-chome.net/

制作：Roya

此站是台湾省人士Roya在大陆的石器站点，其最大的特点就是石器周边程序的下载了，此站站长是一个程序高手，现在流行的ccs与sade系列外挂程序的大陆版本均出自他之手。

此网站还收录了不少台湾省内有名石器站点的连接，里面的东西无一例外都是真正石器迷们不可缺少的。寻找石器外挂程序的朋友们一定要记住stoneage数据库这个名字喔。网站共有石器人物、宠物图鉴、宠物相簿、Lv1搜查、新手入门、地图导览、地点坐标、洞窟楼层、解谜任务、情报密



技、商店总汇、合成加工、丹的合成、美食料理、转生信息、选项说明、下载区等栏目。

另外，此站的资料分类也相当详细，都是台湾的第一手资料，对石器迷们来说都十分有用。但是可能因为此站站长比较注重实质，此站的美工实在不如人意。

不过，大家还是尽量不要使用外挂程序来加快游戏进程，这些程序不但会拖慢服务器，引起服



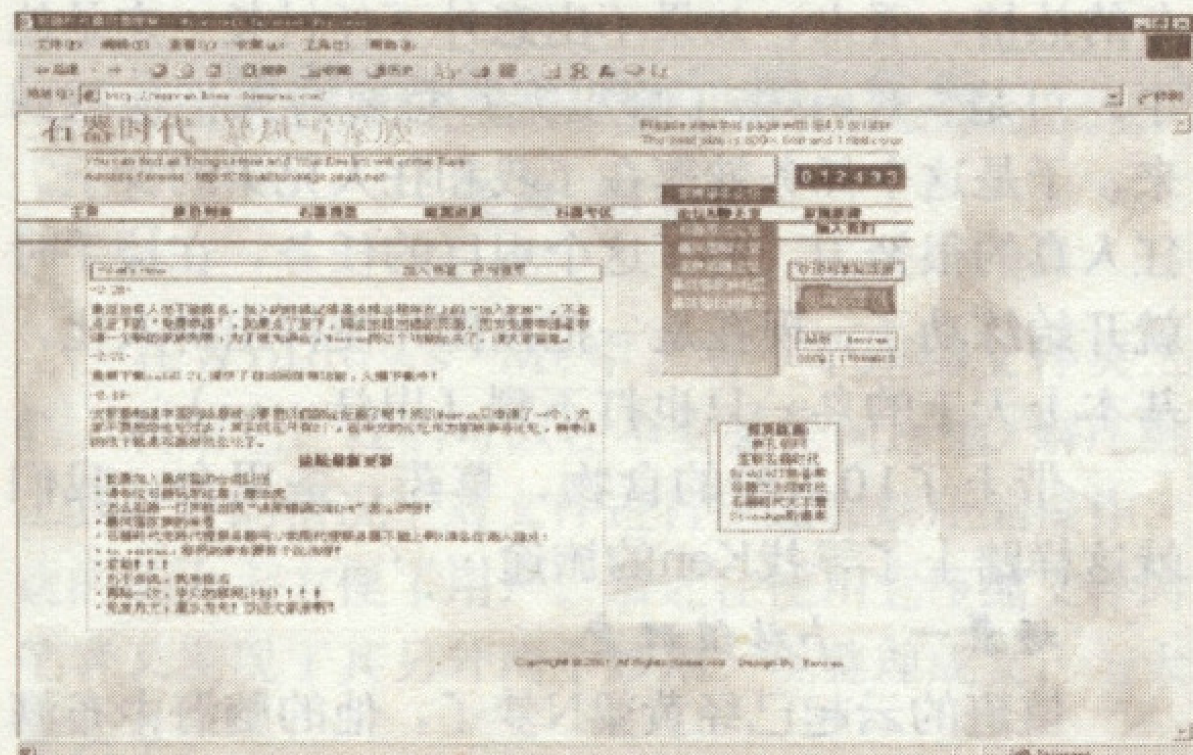
务器的故障，还会对游戏产生消极影响，损害大多数玩家的利益，大家不要因小失大。

最大最酷的玩家组织

——暴风雪家族

http://chinastoneage.yeah.net/

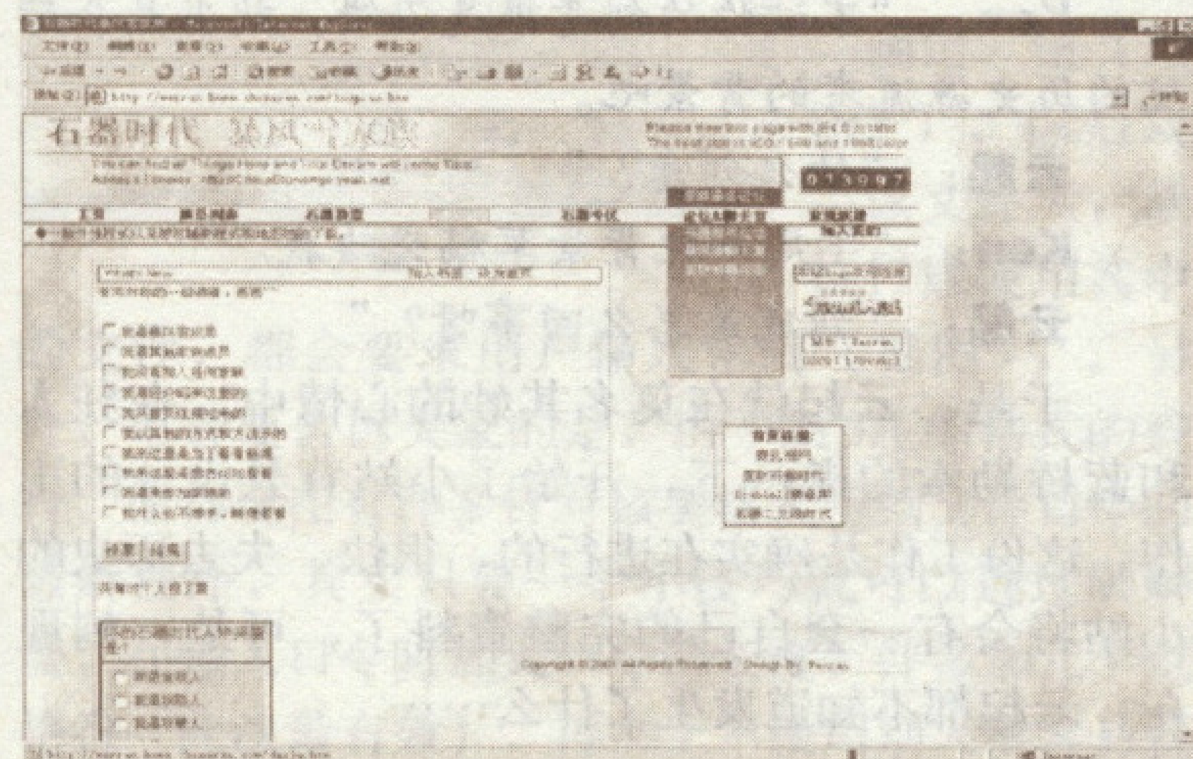
制作：Werran



虽然建站时间不长，可是得到了许多石器玩家的支持。你如果玩过石器时代一定会注意到许多玩家名字后面的称号都是“xx家族”、“xx战队”、“xx工会”等，这就是表明他加入了某一个组织。

而这里要介绍的就是其中最大的一个组织——暴风雪家族。进入网站后，你一定会被它清新脱俗的页面所吸引，这个页面为笔者的网友刹那所制作。接下来，你会看到有关家族的规章制度等一些家族的内容，此站和其他家族网站相比，其最大的特点就是其人性化的界面和它方便的报名系统和社区，此站的自动报名系统为每一个想参加家族的石器玩家提供了方便，另外此站还为其它的石器玩家组织提供论坛和自动报名系统。

此站共有族员列表、石器投票、暗黑道具、石器专区、论坛&聊天室、家规族律等6个栏目。内容涉及游戏内容、玩家组织介绍、游戏外挂程序等各个方面。



（上接53页）在知识海洋中冲浪。

2.基于Internet的E-mail和FTP网上教学。

电子邮件E-mail是在Internet上提供的一种借助计算机网络进行个人通讯的服务，且网上的每一个用户均有惟一的电子邮件地址。FTP是文件传输协议（File Transfer Protocol）的缩写。文件传输是Internet上提供的一种以直接传输文件的方式进行信息交换的服务项目。基于Internet的文件传输和电子邮件网络远程教学，类似于传统的“函授教学”，所不同的是学习者所需的学习资料不是通过邮局邮寄，而是通过电子邮件和文件传输获得学习资料。学员也可以调用世界各国各大图书馆存储的信息，教师还可以将自己的教案或要讲的重要教学内容提纲传送给学生，或存于学生的信箱中，便于学生进行学习或做好预习工作。师生可以借助电子邮件快捷安全地传送学习情况，进行准时交互，指导教师根据学生的学习情况，通过电子邮件对学生进行个别辅导，更好地实现因材施教和个别化教学。教师也可以实施“协作”教学，即指导教师先建立一个主题，让全班学生参与讨论，学生将自己的意见通过电子邮件送回教师或其他同学，教师参与讨论的组织和引导。学生讨论后，教师可以集思广益，将正确结论发送给每一位学生，并解释结论正确的理由。这种学习讨论是协作性的，真正体现了学生是学习的主体，也体现了教师在教学中的主导地位，指导教师还可以指导学生利用教师的FTP Mailer或其他服务器站点的地址去参观、访问世界各国的各大图书馆与博物馆，帮助学生查阅资料，这一切有利于培养学生的综合素质。

总之，随着计算机技术及通讯技术、网络技术、多媒体技术的发展，多媒体计算机技术将在21世纪的教育中发挥重要作用。利用Internet网络进行教学，可以进行个别化教学，也可以进行小组协作学习，使教学组织更加简单方便，教学方式更加自然灵活，学习内容更加丰富多彩，任何人都可以听到一流教师的讲解，使用大量的信息资源，最大限度地实现资源共享，并有利于培养学生的主动参与、积极思考以及自我意识、创新意识和竞争意识，有利于发展学生的自我调控能力，创造思维能力，有利于开发学生潜能和个性的发展。因此，多媒体计算机教学为从“应试教育”转向“素质教育”开辟了新途径，为培养同现代化要求相适应的数以亿计高素质的劳动者和数以千万计的专门人才提供了捷径，必将为实现中国现代化建设的远景目标作出重大贡献。



原始物语——晶合源流考

背景：

在2亿8400万年前地球开始了新的地态变化，经历上一次冰河期的震荡后，地壳运动趋于平稳，生物繁衍出现了多元化，脊椎动物开始进入繁衍的高峰期，这段时期在地球地址史上被称作第四代——中生代。古生物史上中生代包括了三叠纪、侏罗纪、白垩纪，共跨越了1亿6300万年的历史进程。在中生代，生存着许多谜之生物，不知道如何来的，却在一次谜样的爆破中消失了，而又一期冰河席卷了地球，后来的世界是什么呢？给生物史中留下了一段空白，给地理学上留下了一层黑色的地层，总之来去匆匆，给后人留下了永恒的谜题和无尽的猜想……

楔子：

“走在这个世界里，看着它的成长，听着它的声音，吹着它赋予我们的风，送来的是世界中居民的喧闹、嘻笑，我知道，那是一种欢乐，发自内心的愉悦，不知道我的所做是对是错，全由后人断定吧，我不是神，不能给他们一个天堂，却能给他们一个盛世。”

——晶合纪元年 大内总管

晶合历3年1月11日，晴，风力3级

又是一个明媚的早晨，因为是冬天，院落里的石桌石椅上蒙上了一层薄冰，一定是昨天那帮打猎回来的家伙在院子里开庆祝会后的产物，真是的，还是要我来收拾，真是人民的公仆呀。

有点冷，穿厚点儿才可以出门，这件剑齿虎的外套挺上档次，就是它了。墙边挂着的重型枪，是这个村里数一数二的兵器，但是没有一定能力的人是拿不起的，据说，这是上任村长Lrosa临走时留给我们的护村之宝。很幸运，我就是为数不多的能使用这枪的人之一。看看时间，也该出发了，于是，牵上我的忠实护卫——papaya，Let's go!

你问我去做什么，这事说来话长……

不知道因为什么，最近村外的小兽增多了，这倒是给村子里的居民们带来了方便，不过总是让人觉得怪怪的。所以作为村长的Ken已经去调查这件事了，可是整整两个月没有回来，村内大选已经锣鼓开张，看来大家不想等Ken回来了，第一候选人——蓝桥精神抖擞地站在村口，今天是他巡回讲演的第三天了，冬季的寒冷挡不住他积极为村民服务的热情。看来，如果不出意外下任村长一定是他了。可是，Ken去了哪里呢？总要有人把他找回来，于是这个任务就落在了我和狂人兄弟的身上。狂人真的很努力，为了这个艰巨的任务，在接手时就开始练功了，现在是一把投掷斧使得出神入化，基本上天上的鸟一只也打不到（出汗……）。

带上了10人份的食物、草药、备用金，我们就这样踏上了寻找Ken的旅途……

场景一：小站值班室

值班的云起已经黄粱N梦了，他的脑海中布满对原始社会的梦想，因为他最近听说原始社会是共产制度（不知道是听谁说的……），对工作繁忙的生活已经开始逃避的他，最近总是梦回原始。构思着无数原始生活的故事。

云起：“狂人，咱们出发吧，一定要找到Ken，然后，让他给咱们长工资……不，这里不要工资，那让他给咱们多分点食物……”（梦话中）

Ken：“看到了吗？云起和一般人就是不一样，说梦话和说书似的。”

狂人：“很有历史考证的样子。”

蓝桥：“他是不是很佩服我？做梦都希望我升官。”

“喂！醒醒！”云起被人从梦乡唤回：“啊？发工资了？”

Ken：“还没到时间呢，但是缘于你值班时间睡觉，我将从你的工资里扣除一定的数量当公积金。”

云起：“……！”

Ken：“不过你的创意很是不错，就当晶合后院的历史源流考的背景吧。”

云起：“什么创意？”

Ken：“下周一把背景草稿交给我。”

云起：“到底是怎么回事呀？”

于是，云起就在莫名其妙的心情中，在狂人和蓝桥勒索的提示下，开始了小站背景设计的工作，这份工作是确实在进行的，很快，失去历史的小站将会有一套自己的完整资料了，可是，到现在，云起都不知道发生了什么……

应用心得

妙用Windows Me压缩文件夹

天津 韶亚军

在Windows Me中，有一个压缩文件夹工具，利用它，我们可以在不安装任何压缩/解压缩工具软件的情况下对文件进行压缩和解压缩操作，这的确大大方便了用户。最近在使用它压缩文件时笔者又发现了其另外两个妙用，现整理成文，与大家共享。

1.加密文件

PC机上的安全性是很差的，而目前又没有特别有效的方法来对自己的文件进行加密，而且有些软件使用起来太烦。有了Windows Me压缩文件夹这个工具，一切都简单多了。我们可以在资源管理器中选择文件后（可以多选），右击鼠标，选择“发送”/“压缩文件夹”（见图1），从而完成对文件的压缩。

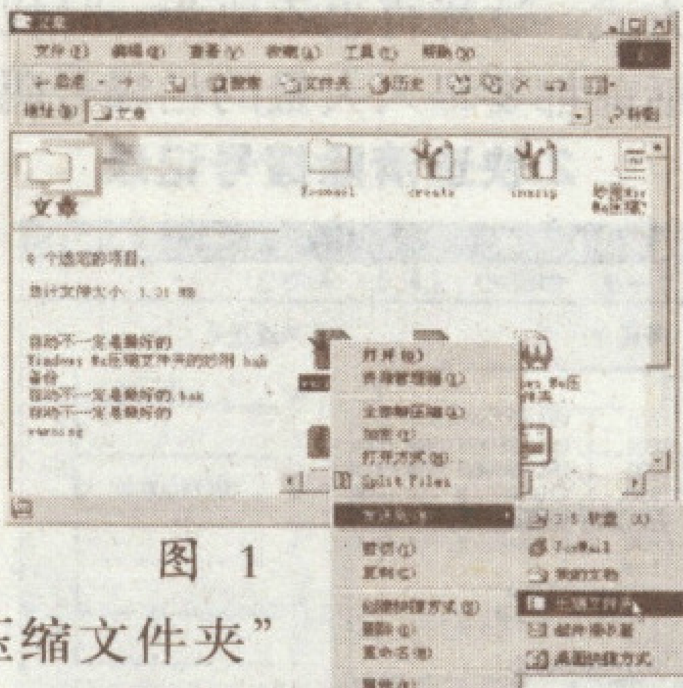


图 1

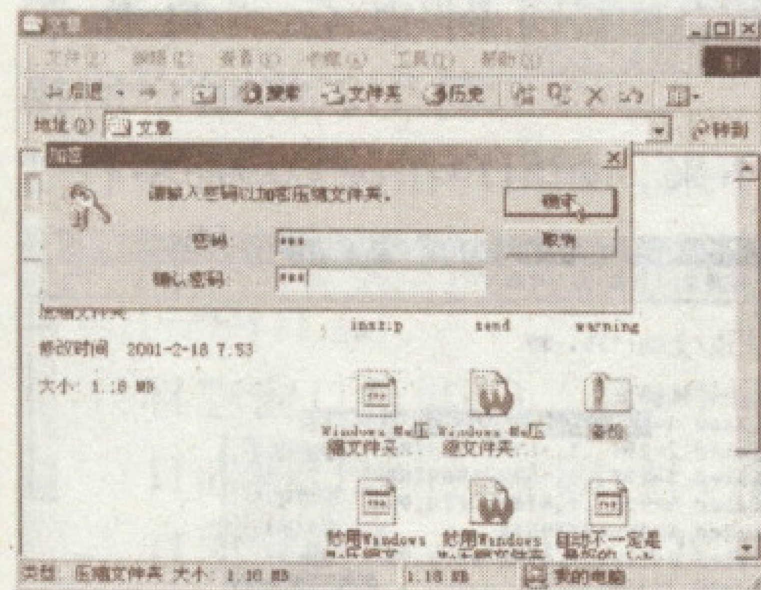


图 2

等压缩完成后，再选中该文件，右击，选择“加密”命令，输入密码，单击“确定”钮（见图2）。以后双击该文件后，欲执行或使用其中的文件，都会要求用户输入密码（见图3）。另外，笔者要告诉大家的是，由于Zip压缩格式的盛行，使得现在有许多针对该类格式压缩文件口令的破解程序，其实只要一个小技巧就可以逃过破解器，在输入口令时加大口令的长度，并多加几个空格符（此法最有效），再加上不使用别人很容易就猜出来的密码，（如生日、姓名的汉语拼音字母等）这样这些破解器就很难破解出来了！究其原因，是由于所有的针对Zip文件的密码破解器都是使用穷举算法实现的，稍用技巧就能够逃过Zip口令破解器！

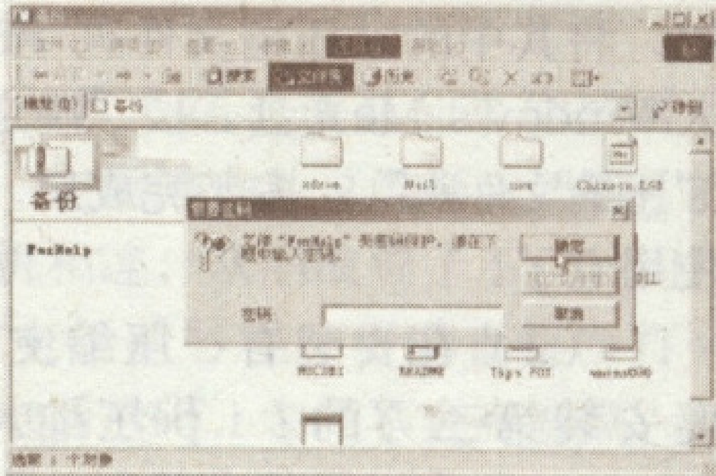


图 3

2.更新备份文件

使用电脑免不了要时常备份文件（这个我想丢失过电脑资料的用户一定会深有体会），但是如果我们每天的工作量比较大，而且生成的文件不在同一文件夹下，这样备份起来就必须进入相应的文件夹下将文件拷贝出来，再为它们建立同名的文件夹，再将它拷贝到备份的文件夹下，这样做非常麻烦。以前报纸上介绍过使用WinZip进行备份，但是操作过程相对繁琐。而且，WinZip中允许加入同一文件名的文件，这样我们在解压缩时就不知道应该解压缩哪一个好了。其实，在Windows Me中，系统对于压缩文件是以文件夹对待的，所以不允许在同一文件夹下出现两个同名文件（如图4显示为笔者将同一文件拖入压缩文件夹中的警告信息窗口），而且在压缩文件夹中，我们还可以建立子文件夹，这样，只要我们把最新的文件直接拖放至压缩文件夹中，并选择“覆盖”不就可以立即更新备份这些文件吗？

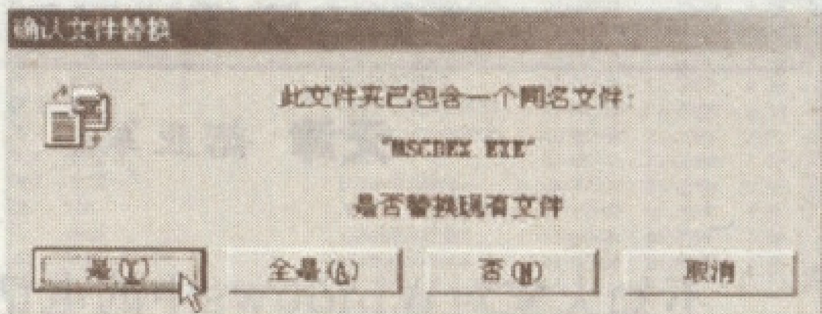


图 4

最后，笔者要提醒大家的是：

（1）如果我们是采用系统缺省安装方式进行安装的，那么很有可能在资源管理器中不会发现“压缩文件夹”，这是因为“压缩文件夹”并非默认安装的程序，此时只要我们从“控制面板”的“添加/删除程序”中手工添加，进入“添加/删除程序属性”对话框后，选择“Windows安装程序”，找到“系统工具”，单击“详细信息”按

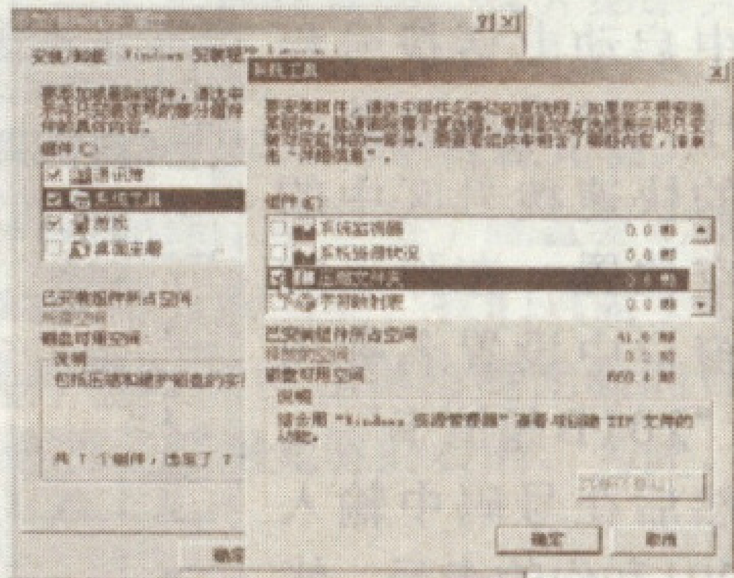


图 5

钮，将其中的“压缩文件夹”选中（见图5），插入Windows Me光盘，按“确定”后即可开始安装“压缩文件夹”，安装完成后，重新启动后就可以使用它了。

（2）在安装有“压缩文件夹”的系统中不要安装第三方的Zip压缩/解压缩软件，如WinZip等，否则这些软件会接管Windows Me中的Zip包管理机制，以后双击“压缩文件夹”就不会再以资源管理器打开。而且，右击发送时，“压缩文件夹”也会被“WinZip Files”所代替。

同时，更不能安装Zip包模拟文件夹软件，如ZipMagic等，因为它是英文版软件，系统的Zip包管理机制一旦被它接管，在打开的文件夹（其实为Zip文件）中将无法显示中文文件名的文件。

妙用电话拨号程序

天津 韶亚军

不知大家对Windows中的电话拨号程序是否很熟悉，利用它，我们可以不通过电话上的拨号键输入电话号码来拨打电话。不过，你知道它还有什么作用吗？在使用中有什么技巧吗？相信看了本文之后，你一定会对它有一个新的认识。

1.快速使用电话卡帐号

目前在中国拨打电话的电话费还是比较贵的，为此，电信局不断推出了一些优惠的措施，在公共场所建立了许多电话亭，并出售相应的卡（如998、201、IC、300、17971、IP卡等，让人目不暇接）。但是利用这些卡打电话时必须先拨打其主叫号码（如201、998等），等系统提示完成后，再选择语言，键入1，输入卡号、密码，最后才能输入你所要的拨叫号码，步骤多、时间长，非常麻烦。其实，当我们得到了一张新卡后，可以在电脑中启动电话拨号程序，然后单击其中的快速拨号区中的空位置，在弹出的窗口中设置名称为“201B超值卡”，然后在号码中输入201和你的卡号、帐号等。由于有系统提示，各参数之间使用逗号隔开，每一个逗号为停顿3秒钟，必要时可多加几个逗号，如笔者的201B超值卡为151392245186，密码为8888，则输入“201,,1,151392245186#,8888”（见图1），单击“保存”钮。以后要使用该卡拨号时，只要点击快速拨号中的相应钮，即可出现如图2的窗口，等“更改选项”钮变灰后，立即点击“挂断”钮，系统会提示“请拨您要的号码并以#号结束，查询余额请拨11#，修改密码请拨22#，修改缩位拨号请拨33#”，这时输入电话号码并以#号结束，即可拨打相应的电话号码。这里有一个小技巧，如果你输入错了，请使用*号结束，再重新输入。对于其他类型的卡的设置与使用方法基本上没有什么区别，我们可以为每一种卡都建立一个快速拨号，相当于为它们建立了一个快捷方式。这样再也不要为一时找不到卡和每次拨打电话前都要输入大量的枯燥号码而烦恼了。

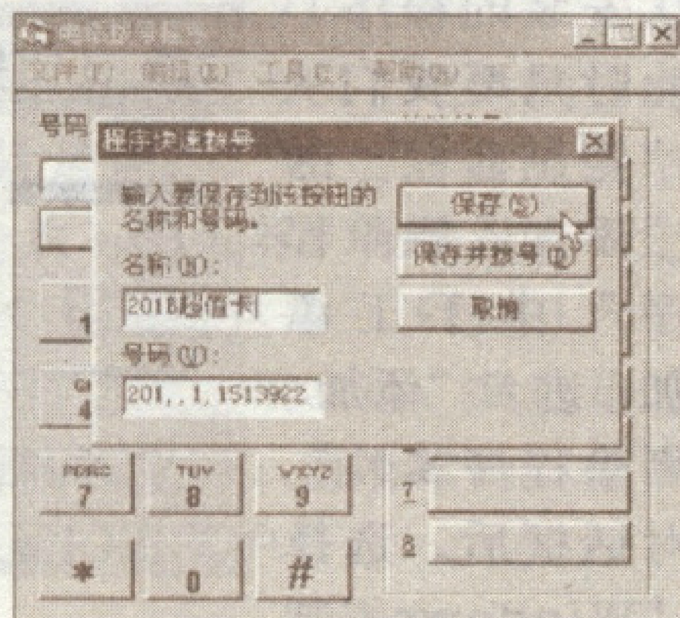


图 1

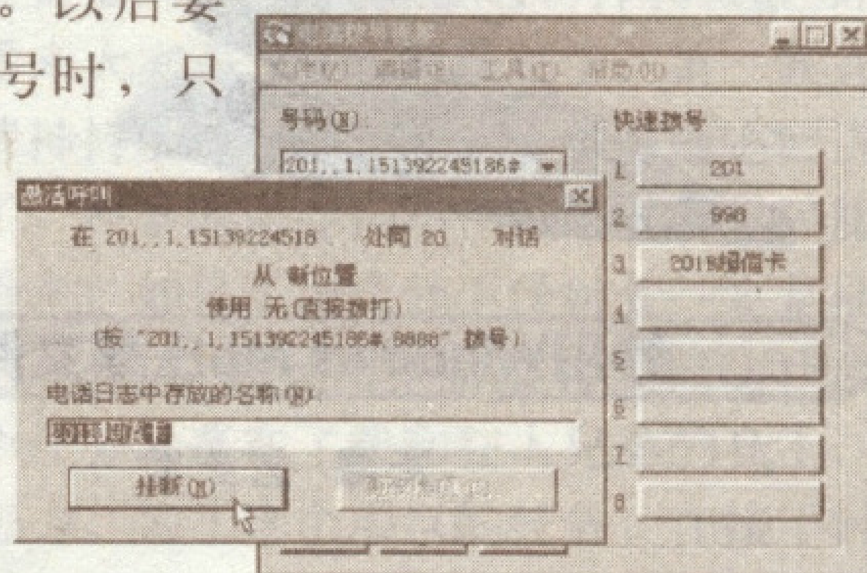


图 2

2.快速清除拨号记录

Windows是一个智能化的操作系统，它的出现使许多不具备计算机专业知识的用户也能轻松地操纵电脑。但是，Windows有时也会“自作聪明”，将用户所操作过的过程都记录下来，如用户在拨号程序中打过的电话都会出现在拨号的下拉框中（如图3），这样一来，我们拨过的电话号码就一览无余了。而且，在电话拨号程序中又没有什么命令可供我们删除，的确是比较烦。其实，经过笔者的分析，发现这些电话号码被存在Windows文件夹下的dial.ini文件中，只要我们启动一文本处理器，

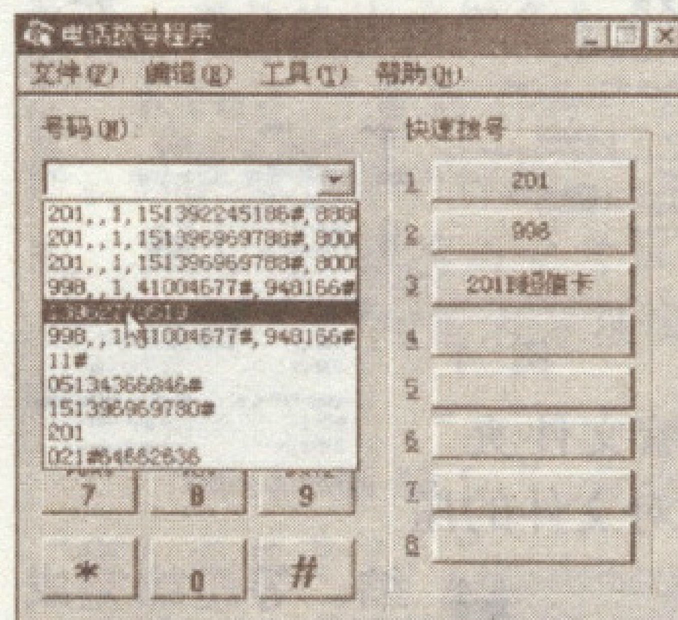


图 3

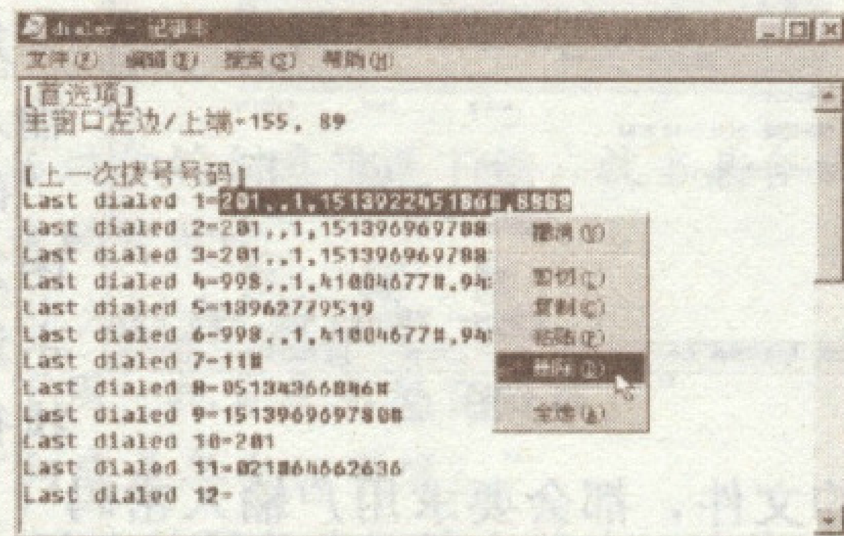


图 4

打开它就可以看到如下一些内容（见图4）：

[首选项]
主窗口左边/上端=155，89

[上一次拨号号码]
Last dialed 1=201,,1,151392245186#,8888
Last dialed 2=201,,1,151396969788#,8008
Last dialed 3=201,,1,151396969788#,8008
Last dialed 4=998,,1,41004677#,948166#,
Last dialed 5=13962779519
Last dialed 6=998,,1,41004677#,948166#,
Last dialed 7=11#
Last dialed 8=05134366846#
Last dialed 9=151396969780#
Last dialed 10=201
Last dialed 11=021#64662636
Last dialed 12=
Last dialed 13=
Last dialed 14=
Last dialed 15=
Last dialed 16=
Last dialed 17=
Last dialed 18=
Last Dialed 19=
Last Dialed 20=

[快速拨号设置]
Name1=201
Number1=201,,1,151396969788#,8008
Name2=998
Number2=998,,1,410046078#,7898
Name3=201B超值卡
Number3=201,,1,151392245186#,8888

[呼叫日志]
日志窗口可见=0
日志窗口顶部/左侧=15，220
日志窗口大小=505，228

要清除这些已拨的电话号码，只要将Last dialed 1、Last dialed 2、Last dialed 3……后面的号码删除掉就行了。另外，如果我们要清除快速拨号上的内容，也只要进行相应的操作就行了。当然了，你也可以在这里修改快速拨号窗口上相应项目的名称和电话号码，这在拨号程序中是无论如何也无法操作的。

3.直接拨打分机

许多单位都有分机电话，但是如果你拨有分机的电话号码，你一定要等自动总机说完话后才能拨分机号码，与分机相连，从而浪费了不少时间和银两。其实，通过电话拨号程序可以直接拨打分机，相当于拨一个电话号码，中间不会有间隔，从而减少不必要的浪费。具体方法是：在总机号码后加上逗号，然后加上分机号码即可。如笔者要拨打北京电脑爱好者编辑部，总机为01068325618，分机为8022，则可以输入01068325618,8022，然后按下拨号钮即可直接将电话转到该分机，这样就免去了等待总机大约10多秒的说话时间。用电话拨号程序直接拨打分机，既省时间又省钱，何乐而不拨！

4.电话使用情况监视器

众所周知，电话费是以分钟（现在已改为6秒）计时的，时间越长收费越高，而一般家用电话不像手机用户那样可以看到电话使用的时间。不过，只要你是通过Windows电话拨号程序拨号的，只要你单击“工具”\“显示日志”命令，就会打开如图5所示的窗口，你拨打过的电话号码及拨打日期、拨打时间和持续时间都显示得一清二楚！

图 5

在Windows98/Me中隐藏光驱的两种方法

河北 廉育功

我们经常会碰到某些同事或家人喜欢趁你不在的时候随意使用你的计算机的情况，有些人自然会想，要是我们能禁止他们使用光驱就好了！其实这并不是什么难事，本人在日常操作中就摸索出了几种在Windows中禁用光驱的方法，现介绍给大家：

一、手工在Windows 98/Me中隐藏光驱。

Windows 98/Me提供了隐藏某个磁盘驱动器（包括软驱、硬盘、光驱）的功能，我们只需手工对注册表数据库进行修改即可达到隐藏光驱的目的，当然也就同样达到了禁用光驱的目的。为此，可采用如下步骤：

1.单击“开始”按钮，然后选择“运行”命令，打开“运行”对话框。

2.在“运行”对话框的“打开”栏中输入“REGEDIT”，然后单击“确定”按钮，启动Windows 98/Me的注册表编辑器。

3.在注册表编辑器的左边依次双击HKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Policies\Explorer，展开Explorer分支。

4.右击注册表编辑器右边空白处，然后执行“新建”菜单中的“二进制值”命令，在Explorer主键下新建一个名为“新值 #1”的二进制值。

5.右击该二进制值，然后执行快捷菜单中的“重命名”命令，将“新值 #1”二进制值改名为“NoDrives”。该值就是用于设置是否隐藏某个驱动器的，它由四个二进制字节构成（缺省值为00 00 00 00），每个字节的每一位都分别对应一个磁盘驱动器的盘符，当某位为1时，资源管理器及“我的电脑”中的相应驱动器图标即会隐藏起来。具体来说，“NoDrives”的第一个字节代表从A到H的八个盘（其中01为A、02为B、04为C、08为D、10为E、20为F、40为G、80为H），第二个字节代表I到P；第三个字节代表Q到X；第四个字节代表Y和Z。

6.双击NoDrives，系统弹出“编辑二进制值”对话框。

7.根据自己光驱盘符的实际情况对“NoDrives”的值进行修改，若光驱盘符为D则应修改为08000000；若光驱盘符为E则应修改为10000000；若光驱盘符为F则应修改为20000000……（将“NoDrives”改为FF FF FF FF则可隐藏所有驱动器）。

8.单击“确定”按钮，关闭“编辑二进制值”对话框。

9.执行注册表编辑器“注册表”菜单的“退出”命令，关闭注册表编辑器。

10.重新启动Windows 98/Me。

这样，光驱的图标就会从Windows 98/Me的图形界面中消失，我们无论是从资源管理器、我的电脑及打开文件、保存文件对话框中，还是在其他外挂文件管理器（如Windows Command等）中都无法发现这些隐藏了的光驱的踪迹，从而达到了禁止他人使用光驱的目的。

二、利用系统设置软件在Windows 98/Me中隐藏光驱。

隐藏光驱最简单的方法莫过于使用有关系统设置软件。目前用于对Windows 98运行状态进行调整的系统设置软件较多（如常见的Tweak UI、WinBoost 98/Me、Magic Set、Set Me Up、WindowBlinds等），它们大多具有隐藏光驱的功能，我们只需使用这些软件即可轻易地实现隐藏光驱的目的。现以Windows 98安装光盘中免费附带的Tweak UI为例（该软件位于Windows 98安装光盘的\TOOLS\RESKIT\POWERTOY目录中，右击该目录下的TWEAKUI.INF文件，然后从弹出的快捷菜单中执行“安装”命令即可将其安装到硬盘上），将利用系统设置软件隐藏光驱的步骤简介如下：

1.在Windows 98的控制面板中双击“Tweak UI”图标，启动Tweak UI设置程序。

2.单击Tweak UI的My Computer选项卡。

3.此时Tweak UI就会将用户计算机上所有的磁盘驱动器（包括软驱、硬盘、光驱）全部列表显示出来，广大用户只需从“Drives”列表框中取消光驱图标旁边的小箭头即可。

4.单击“确定”按钮，关闭Tweak UI设置程序。

5.重新启动Windows 98。

经过上述步骤后，光驱图标就会从Windows 98的所有对话框中消失，从而满足了用户的需要（使用其它Windows 98系统设置软件隐藏光驱图标的步骤基本类似）。采用本方法的实质也是修改注册表数据库的“NoDrives”值，只不过它是由系统设置软件来实现，安全性要好一些。

自己开个录音棚

辽宁 栾非

卡拉OK已经成为大众生活的一部分。有没有想过当一大群朋友聚在家里唱歌，却又苦于家里的伴奏CD或VCD少得可怜，那一定很尴尬吧？又或者你希望在公共演出中演唱一首某某某的歌，跑遍了大小音像商店却找不到双声道的VCD，只好作罢。唯一的办法就是去找个录音棚，做伴奏。问问价钱，要几百块！有钱烧的！难道真的没有办法？当然不是。如果你手里有一台电脑，一台有内录功能的音响和一块稍好一点的声卡，那么恭喜你了，在接下来的傻瓜教程里我将告诉你如何利用电脑制作伴奏并转录到TA磁带或CD上。

其实，在录音棚里把普通CD转成伴奏，无非就是利用专业MIDI或相关软硬件设备分析出音谱，继而重写一遍。而专业的MIDI要万元以上，

远非一般人所能承受，所以利用软件来模拟成了唯一的办法。而我们所能做到的就是将CD中的原声抓到硬盘里，经过软处理消去原声，通过声卡把数字信号转成音频信号，输送到音响的声道中进行最后的录音工作。

OK！原理已经明白了，下面就是准备工作了。

预备设备：PC一台（推荐部分配置：奔腾233以上的CPU，64M以上的内存），带有内录功能的音响一台（或是CD刻录机），一根一头是小三芯插头（连声卡），一头是RCA插头（连音响）的音频线，当然还要有一块中高档声卡，在硬盘里预装COOL EDIT 2000。

录音步骤：

1．打开COOL EDIT 2000。如果你用的是试用版，请选择第5项Amplify, Envelope, Channel Mixer and Normalize（如图1）；如果是已经注册的就没有限制了。打开一个新文件，建议设置为44.1kHz，16bit，stereo。

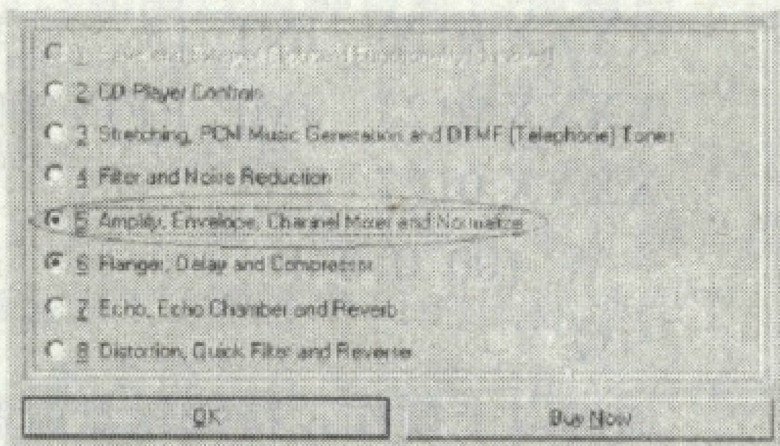


图 1

2.把CD放到CD-ROM中开始播放，然后迅速打开COOL EDIT的录音功能。此时你会看到COOL EDIT底部有个红色的电平器，注意别让红色的指示超过-6的位置（如图2）。（这一部分可以通过调节CD播放器上的音量来实现）如果你用的是未注册的COOL EDIT就有问题了——录音时间不固定。就是说，在录音的过程中你看不到波表的形成过程，只有在点击STOP停止录音后才能看到成行的波表（如图3）。但由于是未注册的版本，所以有时只能录下几分钟甚至几秒钟的音频。这时你只有重新打开COOL EDIT重新录音，直到录完为止。

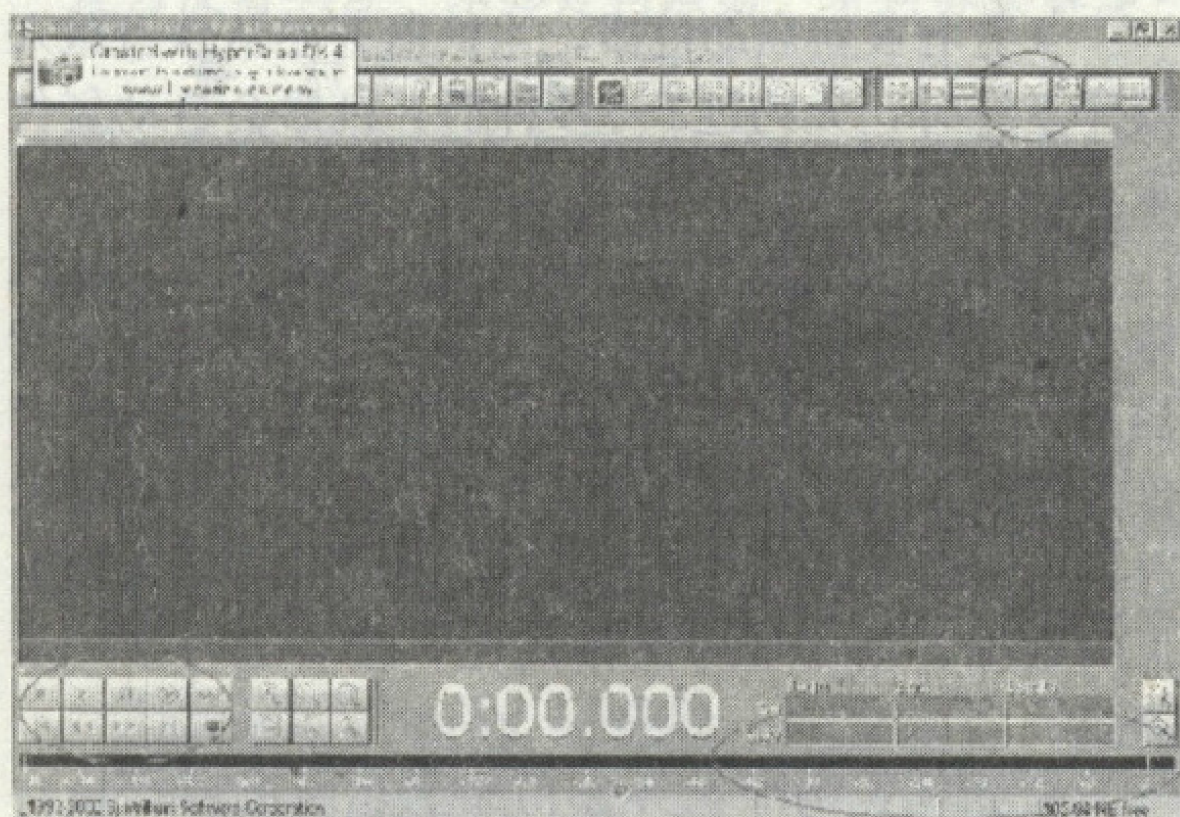


图 2

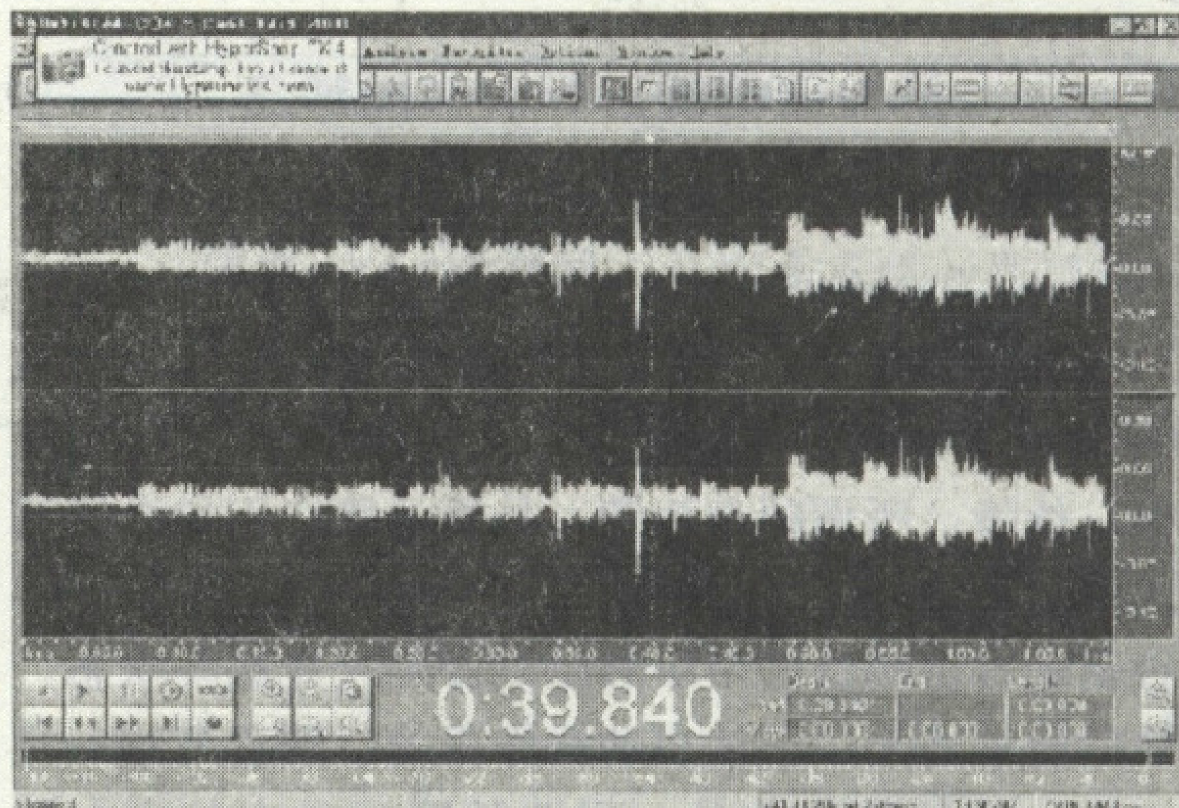


图 3

3.在形成的波表上双击，选择整个波表，找到并点击Transform目录下的Amplitude-Channel Mixer。在Preset中选择Vocal Cut并点击OK(如图4)，形成的新波表就是消除原音后的伴奏。听一下，很爽吧！不过别急，还没完，请往下看。

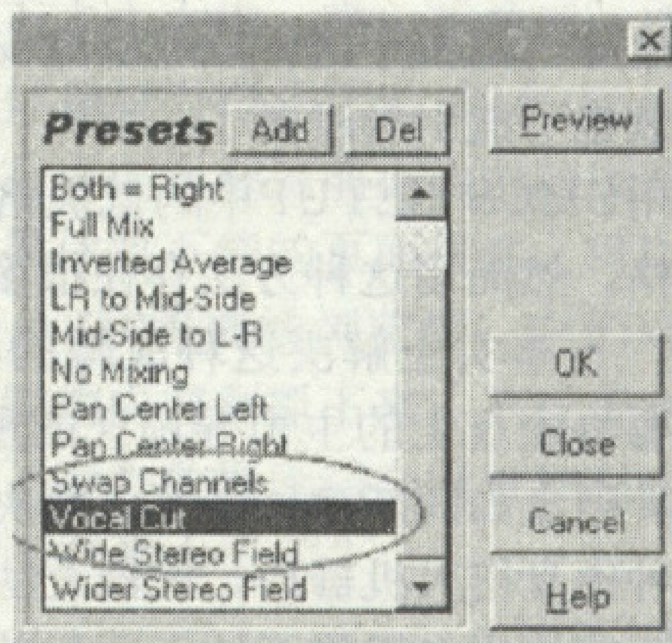


图 4

4.把音频线连在声卡与音响的Audio In上，选择好音响的声道。把空白磁带放入，一边用COOL EDIT把处理过的声音播放出来，一边用音响进行内录……

再剩下的不用我教你了吧？

在录制的过程中有几点要注意，一是最好选择原版CD进行录音，否则消音效果可能不太好；再就是如果学生族宿舍里没有音响，可以考虑借一部光盘刻录机，把形成的文件做成MP3等形式的文件刻在CD里。或者在录音的过程中选择更低的压缩比，处理后再还原成CD或加上影像资料做成VCD。不过那样的话，对你的硬件要求就比较高了(起码也是500MHz以上的CUP+128M内存+SB live !那样的声卡)。这里就不作详细的介绍了。

其实，看看全过程有点类似于制作VCD的过程。可不要利用这个技术D版VCD哟:-)

解决硬盘循环死锁故障妙法

江西 龙相明

由于误操作（如：错误地使用压缩代理）或病毒感染等原因，硬盘有时会产生一种“硬盘死锁”故障。所谓硬盘死锁，是指电脑在引导机器载入操作系统过程中，由于循环分配驱动器盘符，导致驱动器逻辑盘符用尽而使机器陷入死循环状态，最后使机器无法正常启动操作系统。硬盘死锁一旦发生，其故障现象是：只要故障硬盘安装到电脑中，就无法从硬盘、软驱启动操作系统。即使把故障硬盘安装成从属IDE设备，同样会导致正常软硬盘无法引导机器。这种硬盘的故障现象，其表象似乎比真正的物理故障盘还严重，其实这是一种纯软故障。但由于这种故障硬盘安装到电脑中后，正常盘也不能引导机器了，所以一般的解决方法是，使用CMOS SETUP中的低级格式化功能对其进行低格。然而用这种方法存在很多弊病。

事实上解决这种故障的原理非常简单，即只要将硬盘上的主引导扇区的所有内容清为0，使这种硬盘如同新盘，就可以解决死锁问题。问题是这种硬盘接入机器后，机器无法引导操作系统，所以不能使用在操作系统下运行某些刷新主引导扇区程序的方法来解决。如何在未引导操作系统的情况下不低格硬盘解决死锁问题呢？为此，笔者通过实践研究，找到了一种非常简单的方法，无须启动操作系统或对硬盘进行低格，可万无一失解决硬盘循环死锁问题。

观察死锁硬盘的故障现象，不难看出这种故障是在引导操作系统的过程中产生的，如果能在分配驱动器盘符之前，把对硬盘引导扇区刷新的指令写入软系统盘的引导扇区，让BOIO程序执行这个特别的引导扇区，就可以达到目的。

具体操作方法如下：

1.先取下带有循环死锁故障硬盘，准备一张系统软盘（带有DEBUG调试程序）和一张空白软盘，并将空白软盘格式化。

2.生成一张特殊软盘。用系统软盘启动机器，执行DEBUG命令后，取出系统盘，插入空白软盘（待制作的特殊软盘），在DEBUG环境下进行如下操作：

```
A:\>DEBUG
-A 0100
XXXX:0100   XOR AX, AX
XXXX:0102  PUSH AX
XXXX:0103  POP DS
XXXX:0104  PUSH AX
XXXX:0105  POP ES
XXXX:0106  MOV CX,100
XXXX:0109  MOV BX,7C00
XXXX:010C   MOV WORD PTR [BX],00
XXXX:0110  INC BX
XXXX:0111  INC BX
XXXX:0112  LOOP 10C
XXXX:0114  MOV AX,0301
XXXX:0117  MOV CX,0001
XXXX:011A   MOV DX,80
XXXX:011D   MOV BX,7C00
XXXX:0120  INT 13
XXXX:0122  JMP FFFF:0000
XXXX:0127
-W 100 0 0 1
-Q
```

通过以上操作，特殊软盘就制作好了。

3.关闭机器，制作好的特殊软盘保留在软盘驱动器中。将故障硬盘装回机器中，其电缆连接方法决定了上述MOV DX,80指令送入DX寄存器中的值。若将故障盘联接成第一硬盘或系统中只接有此故障硬盘，即上述MOV DX,80指令中送入DX寄存器的值为80H，若系统中接有两个硬盘，且将故障盘连接成第二硬盘，即送入DX寄存器的值应为81H。

4.上电重新启动机器，当机器开始从软盘载入操作系统时，大约过2-3秒钟后，机器会自动复位重启动。

5.将特殊软盘取出，插入正确系统软盘，让机器从软盘引导操作系统。若无意外，机器就会正常启动，当机器出现A:\>提示符时，标志着故障硬盘的循环死锁故障已经排除。此后就可以对该硬盘进行正常的分区格式化等操作。如果试图恢复硬盘上的数据，请不要分区格式化，接着进行下一步骤。

6.用KV300（Z+版以上）引导机器，执行KV300杀毒软件，用该软件的硬盘分区扫描恢复功能，对硬盘进行分区扫描，即按 F10功能键，然后插入一张格式化好的空盘，回答“Y”，耐心等待十几分钟，再回答“Y”，当屏幕显示“OK！OK！OK！”的提示时。就表示硬盘的分区已恢复。重新启动机器，一切完好如初。



客座专家　龚胜
客座专家　苏旅

读者　X-BOX问：我有一双飞燕4D鼠标，接PS/2口时，开机后显示找不到鼠标，但插在串口时能正常使用，请问是什么原因？

答：PS/2口和串口两种鼠标因逻辑电平标准不同（前者使用TTL电平，"1"为+5V，"0"为0V；后者使用RS-232标准，"1"为-3～-15V，"0"为+3～+15V），故二者不能简单互换。换句话说，既能连PS/2口又能连串口的鼠标是作了一些特殊设计的。一般来说若在原包装中配有转接头，则表明该鼠标是两口通用的，不应该出现你遇到的问题，如果你使用的是原配转接头，那很可能你的双飞燕是假冒的。

四川　龚胜

读者　阿程问：我的电脑在安装外置调制解调器时，一直不能拨号上网，进入控制面板调制解调器检测，在详细信息项中发现UART项为无，最高速度为没有响应。不知是何原因，有何办法解决？

答：对这类问题，建议从软硬件两方面来考虑。首先排除软件方面的问题，检查是否感染病毒，确认驱动程序与Modem匹配无误，并重新安装Modem的驱动程序，还可试用别的驱动程序，比如Win98自带的"标准Modem驱动程序"，在BIOS和"设备管理"中检查COM口是否设置安装正确。然后将Modem换到别的机器上，确认Modem本身没有问题，再将别的Modem连到你的机器上，确认你的电脑主板等没有问题。

四川　龚胜

读者　ken老哥问：最近我发现一个问题，为什么我单位的电脑在拨号时，保存密码的选项是灰色的（不可选）？而家里的电脑该选项都是可选的。

答：这种情况一般是因为没安装好NetBEUI协议，请在网络属性中添加。

四川　龚胜

读者　许涛问：为什么我在用IE4.0保存网页时只能保存文字却不能保存图像，请问如何把文字与图象同时保存下来？

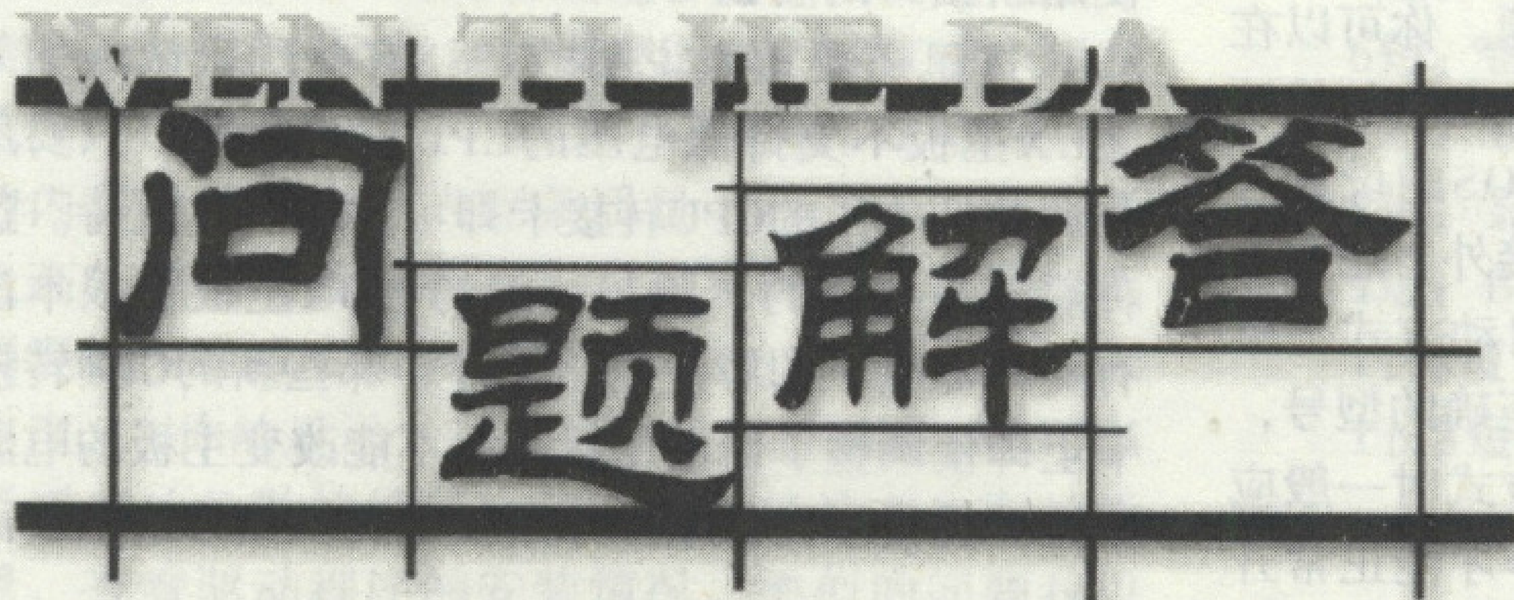
答：在IE4.0中网页图片是需要单独保存的，在需要保存的图片上点击右键，弹出菜单后，选择保存为即可。不过你最好升级为IE5，现在IE5增强了网页保存功能，它可以保存当前页面内的所有文字和图片内容。如果你要下载的页面很多，可以试试Teleport Pro、WebZIP等离线浏览器，它们可以把一个站点指定位置的内容都抓下来，不过现在商业网站一般都采用了后台数据库结合网页动态生成技术，这类软件就无能为力了。

四川　龚胜

读者　心心问：我发现我的电脑在开机时会出现一行提示：Trend ChipAwayvirus(R) on Guard。请问这是什么意思？

答：这是提示你该主板的BIOS中集成有Trend公司的ChipAwayvirus防病毒软件。现在较新的主板BIOS都有"Anti-Virus-Protection"选项，将该选项打开后可查出硬盘的引导区病毒，并可防止任何程序改写硬盘的主引导区。有些朋友在安装Win95/98时出现死机的故障也与此有关，安装时应该将该选项暂时Disable掉。

四川　龚胜



读者　珍珠问：最近我的电脑时钟总是比较慢，而且CMOS电池不到一个月电量就会用尽，导致设置的BIOS参数全部丢失，硬盘无法正常启动，不知是何原因？如何处理？

答：现在大多数主板上有个CMOS CLEAR的跳线，如果跳线错

误，将使CMOS电池处于短路状态，很快即可消耗完CMOS电池的电能。请首先检查这个跳线，如果没问题的话，就可能是主板的问题，如CMOS电池插座、CMOS供电电路滤波电容、CMOS芯片有短路或漏电现象，这类故障只能送专业部门维修。

四川 龚胜

读者 杜鹏程问：我近期买了一套创新4.1音箱。但是听CD时只有两只音箱有声音。我想请教一下有什么方法可以使四只音箱都有声音？

答：主要是设置的问题。在4声道声卡的设置程序里应该有一个选项，用来选择是否将第一对音箱的信号复制到第二对音箱，这样在放CD或MP3这样不支持4声道的音源时，就可以做到4个音箱都发声。不过当玩支持4声道的游戏时，就要关闭该选项，否则前后音箱声音一样，就会失去3D定位功能。

四川 龚胜

读者 无敌问：我的Modem具有“语音数据同传功能”，但我一直未能实现，请问应该怎样使用该功能？

答：现在很多Modem都具有Audiospan（ASVD）功能，能实现语音与数据同时传送即双方在传送数据的同时可以通话。需要注意的是，连接的两台Modem必须都具备这种功能才能实现。初始化：AT-SMS=1#VLS=6，把麦克风接到Modem的MIC接口作为受话设备，把音箱或耳机插到Modem的SPEAKER接口作为收话设备，也可直接用Modem的SPEAKER作为收话设备。

四川 龚胜

读者 冰河问：我的电脑最近出了问题，主要是不能用软盘启动机器，结果我的杀毒软件软盘都不能用了，请问怎么解决这个问题啊？

答：电脑软驱不能启动使用，这可能由以下原因造成：1.软驱出现了老化、连线错误等故障，这些大多属于质量或者驱动器连接问题。你可以在开机后再使用软驱，看看能不能使用软盘，如果不能使用，则很可能是这个问题。2.BIOS的设置有误，软驱要想正常使用，除了正确连接外，还需要在电脑开机BIOS中设置软盘类型和启动方式，软驱类型设置中要按照你软驱类型选择正确的型号，如3寸1.44MB容量类型，而设置启动方式时一般应该设置成先A盘启动再C盘启动，这样才能正常开机优先启动软驱。3.查看所使用的软盘是否有问题，不少软盘有霉变及老化的嫌疑，在正常的软驱上当然不会正常工作，这点对于许多经常频繁工作的杀毒软件软盘来说更容易出现，建议如无必要，最好选择光盘载体的杀毒软件，并将其安装在硬盘上使用，同时开启病毒防火墙（如存在）进行即时监控处理，这样防范效果更好。

湖南 苏旅

读者 DIYer问：我的主板是微星6163，现在用的是赛扬300A，请问我的主板能不能支持新的赛扬Ⅱ代的CPU，我很想知道详细的设置情况？

答：许多朋友询问过这个问题，目前也还有大量的网友来信咨询。笔者在这里再次说明一下：老型号的特别是1999年底以前出的BX主板如果没有说明，最好不要使用新型低电压的CPU，因为其主板设计并不是专门针对赛扬Ⅱ的，同时在BIOS支持上也存在问题。更重要的是，部分主板VRM（调压模组的技术规范）芯片的8.2版本提供的CPU供应电流过小（支持的应该是1999年底后推出的8.4版本），而其CPU电压调整模块也不是针对1.3V-1.7V这个范围的CPU设计的，所以一般不能正常使用。当然，如果是将旧的1.6V的或新出的1.7V赛扬Ⅱ超到一般老主板能支持的1.8V当然也可以勉强使用，但如果没有好的电源，好的散热风扇等设备的支持，长期下来的话，很可能会出现一些意料不到的问题……一般来说，正常能支持低电压CPU的主板产品主要有以下三个特点：1.厂商正式声明自己的主板能支持赛扬Ⅱ，虽然有些主板能在DIYer自作主张下勉强使用，但厂商的正确声明却是一条重要的使用保证。2.该主板产品采用有低电压调节设置，能支持1.3V-1.7V的CPU低电压。3.该主板能获得厂商的技术支持，如提供能支持最新低电压CPU的BIOS版本和足够的电流控制以供升级。此外，某些主板由于是老式的Slot1 CPU插槽，所以必须使用相对应的能支持新型低电压Socket 370 CPU转接卡，这样才能顺利使用新接口的赛扬Ⅱ。

这里还要重点说明的是：有些玩家认为如果老BX主板不支持低电压的CPU也不要紧，只要用能调节低电压的CPU转接卡即可“曲线”支持。这种看法是错误的，因为一般的老BX主板上根本没有支持低电压的芯片电路设计，那些新的CPU转接卡上即使调整了低电压状态也不能改变主板的电压设置（转接卡的低电压作用仅是提供信号给主板而

已），根本不能达到支持的目的，而且这种双电压的状态还很容易导致主板故障。至于你的微星6163主板，微星已经在其主页上声明老主板中的6163和部分6119W（注意：带W）型号能支持新赛扬Ⅱ，估计其线路设计基本能达到支持的标准，不过在使用时还是要先升级主板的BIOS，同时通过电话或E-mail和微星的国内主板技术支持部门联系，以取得更详细的信息。以上方法对于其它主板产品的升级支持也适用。

湖南 苏旅

读者 吉宝刚问：最近我的机器出了点小问题，每次开机后，就出现Scandisk，按ESC后进入Win98，倒是没有别的问题，只是每次都出现Scandisk，弄得我感觉很不舒服，希望您指教。

答：问题的解决办法如下：

1.看看系统是不是正常关机了，这是最重要的，不正常的关机很容易导致这个问题出现。

2.查看注册表中的HKEY_LOCAL_MACHINE\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Run里是否有和Scandisk相关的程序，如有可将其删除。

3.查看Autoexec.bat（C盘下的批处理文件）是否有和Scandisk相关的命令行，如有可将其删除。

4.用Scandisk或者NDD实际检查看硬盘是否存在问题。此外最好重新安装Windows测试一下看看，如果仍然出现问题，则很有可能和硬盘质量相关。

湖南 苏旅

读者 小马问：我的机器突然出现了这样的问题，在Windows中时常会死机，一般是在游戏和桌面切换画面时死得快，甚至连窗口最大化最小化的时候也死机，这种情况困扰我很长时间了。装了Windows 98 SE和新的Windows Me也没有用。怎么办啊！

答：根据你的情况，很有可能是以下几个问题：1.查看你的CPU是否超频，超频幅度过大是导致Windows运行不稳定的重要因素，建议缩小超频范围并加大散热力度，最好不要超频。2.查看系统的内存设置，有的内存条质量不行，在混插或者上高外频的时候就很容易导致系统死机，建议不要混插内存或者按照缺省模式在BIOS中设置内存速度。3.你的显示卡很有可能存在着问题，你可以看看芯片的散热情况，用测试软件检查显存的质量，查看驱动程序的安装情况。类似的问题我以前也遇到过，大多也和显示卡有关。解决办法就是分别安装几个不同版本的驱动程序，分别调整其显示分辨率和色位等，看看效果如何。4.查看系统是否有病毒，可以用金山毒霸、AVP等杀毒软件试试看。

湖南 苏旅

读者 小野问：我的电脑自从那天关机以后再开机时就总是在不停地叫，而且还看不到开机画面，我想是彻底坏掉了。现在我好急啊，这是怎么回事！

答：呵呵，这是电脑自检的声音，一般在电脑开机时，系统都会进行自检查看，如果发生某个部件存在着故障，PC喇叭就会响铃，而不同的响铃则代表不同的错误信息。你的电脑很可能就是某个部件出现问题而导致乱响了。由于我不知道你的主板是什么牌子的，所以就把常见的AMI BIOS和Award BIOS两种BIOS自检响铃代码告诉你吧，根据铃声的节奏和数目，你可以了解自己的系统故障原因所在。当然，买块DEBUG卡更加方便，不过对于一般的DIYer来说并不实用。

Award BIOS（被大多数主板所采用）

长声不断地响：内存条未插紧或损坏。

1短：系统正常启动。

2短：CMOS设置常规错误，需要重新设置不正确的选项。

1长1短：内存或主板出错。

1长2短：显示器或显示卡错误。

1长3短：键盘控制器错误。

1长9短：主板BIOS的Flash RAM或EPROM错误。

AMI BIOS

1短：内存刷新有问题。

2短：内存ECC校验错误。

3短：系统基本内存检查失败。

4短：系统时钟出错。

5短：CPU出现错误。

6短：键盘控制器错误。

7短：系统实模式错误。

8短：显示内存错误。

9短：BIOS芯片检验和错误。

1长3短：内存错误，需要更换内存。

1长8短：显示器数据线没插好或显示卡没插牢。

湖南 苏旅

问题交流

读者 AM问：请问VIA KT133A比KT133芯片组在超频方面有什么改进？我想买块KT133A主板，但是我发现价格要比普通KT133的高不少，所以我有些困惑了。

答：KT133A的主要特点是增加了对133MHz外频的正式支持，这样的话用户可以先通过铅笔划痕调整Duron和Thunderbird的倍频，然后把外频从100MHz加到133MHz甚至更高，从而获得更高的整体性能速度（如100MHz×8调为133MHz×6），呵呵，不过可要注意内存是否能稳定运行。此外我听说KT133A芯片组的生产日期可能跟CPU外频超频能力有一定的关系，据称标记为2000年第50周以后的KT133A芯片组在外频方面可以达到160MHz以上，而50周以前的KT133A就只能达到145MHz。不过实际是什么情况，还是要亲自测试才知道。

湖南 苏旅



2001年04期ZMY0103问：小弟近日购到一款正版的"暗黑破坏神Ⅱ"。本人安装时将"Install Disc"放入光驱内后，系统提示"The file 'OLEAUT32.DLL'is out of date.This program require a newer version."便无法安装。请问这是怎么回事？如果是'OLEAUT32.DLL'过期了该怎么办？重装系统有效吗？

答：将《暗黑破坏神2》的安装盘放入光驱，自动运行后，弹出一个DOS运行框，一秒后关闭，弹出"错误"提示框。上面显示"The file 'OLEAUT32.DLL' is out of date .This program requires a newer version.'"。

首先要说，出现这个问题后重装无效，解决方法是：

1.将Diablo2的安装盘插入你的CD-ROM驱动器中。

2.然后按住SHIFT禁止Autorun。

3.在Windows桌面上点击左下角"开始（START）"，选择"运行（RUN）"。

4.在文件文字框中，键入D:\install.exe或p.exe，D为光盘符（此法是跳过中文密码后安装）。

5.单击"确定（OK）"，将出现Diablo2的主安装菜单画面,按照屏幕上的提示进行。

北京 Oxsena

读者 王雨问：小弟最近在玩《仙狐奇缘》，在石采矾时，遇到一块石碑挡住去路。怎么也无法过去，到处找不到破解方法，请大家帮忙。

答：你要在晚上来这里，就会遇到一个鬼。他会告诉你到石邑城里去找马骏。找到马骏借来开天刀才可以劈开石碑！这样情节就会有发展。

山东 Edt

疑难求解

读者 linhuibo问：我的电脑遇到了一个问题，原来在Windows Me系统下，鼠标经常会莫名其妙的不受控制，指针到处乱窜，并自己开启或关闭一些窗口以及下拉菜单（这样的现象90%是在鼠标拉动滚动条的时候发生），有时过一段时间就恢复正常，有时很久都不行，重启动就没事了，用瑞星2001版查不到有毒，后来格式化C盘，装了Win2000，出现这种现象的频率少了，但也还时有，请问这是什么问题，怎么解决？

读者 Rommel问：我于近日购买的《爱的记忆》在进行到6月3日时，特殊事件一发生，便会被弹出游戏，这是什么原因？是否是光盘片原因，还是一个bug，请告诉我解决方法。我的机器配置是：K6-2 350、64M内存、4M显存、4.3G硬盘。

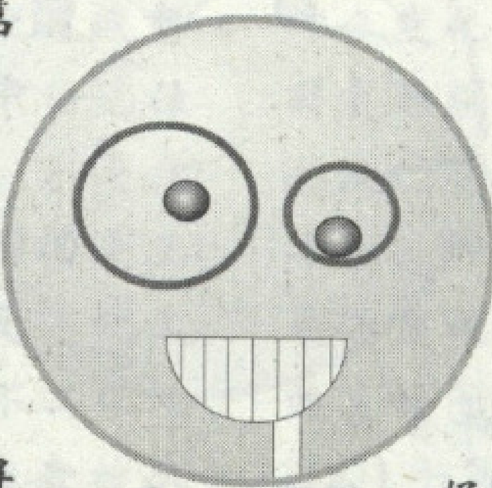
读者 Kubota问：在玩游戏《猴岛小英雄4》时碰到一个问题，因为贵刊在1月首期中刊登了攻略，但我玩的是中文版，当玩到需要铜帽子的情节时，我到了海滩上与身上停了二只鹦鹉的海盗对话后，到右边的礁石海滩利用哨子呼叫二只鹦鹉，给其中一只鹦鹉喝过酒后，想知道铜帽子到底放在哪块石头下，但让我提问的语句中没有问方向的那句话。我是完全按照贵刊2001年第一期的攻略玩到这里便进行不下去了，盼尽快答复，十分感谢！

LAI XIN ZHAO DENG 来信照登

上期老编大脑一时短路，来了个“抓我没商量”，居然把小编我这期准备上的读者纠错全给借了去做编辑部报告，一点都不跟我商量。这个……没辙，谁让老编目光如炬，知道俺的东西好呢？好在又找到一篇好东西（令一众小编都蹦起来的东西，你说好不好？），这就送给大家吧。

需要事先声明的两点是：1.言者无罪，闻者足戒；2.本栏目刊登的所有文章，均只代表作者本人观点，本刊并非赞同或证实其观点。见仁见智，相信大家都有自己的判断。

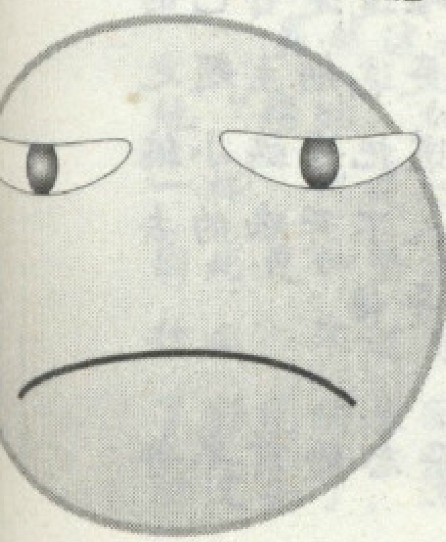
收信的一定是《大众软件》的编辑了，《大众软件》在2001年的改版对我这样的老读者来说的确是一大幸事，我周围的许多朋友都是长期支持《大众软件》的Fans。多年养成的习惯，即使不感兴趣的栏目和文章，我也会认真看一遍。针对贵刊这次的改版（2000年第24期——2001年第4期），我们的看法我认为还是具有一定代表性的。你们的杂志评论介绍的是游戏软件和IT动态，我们作为一直关注着你们的读者就评论一下《大众软件》和它的制作者，如有得罪之处，望海涵。有则改之，无则是《大众软件》和我们都值得高兴的事。



先说说编辑导语。说实话，你们的这个编辑导语是个好想法，但更是一个失败的想法！5期的杂志，从这短短的1页纸几百字里，暴露给读者的是贵刊编辑队伍人员素质和能力严重的参差不齐！

第一批人——自命不凡型

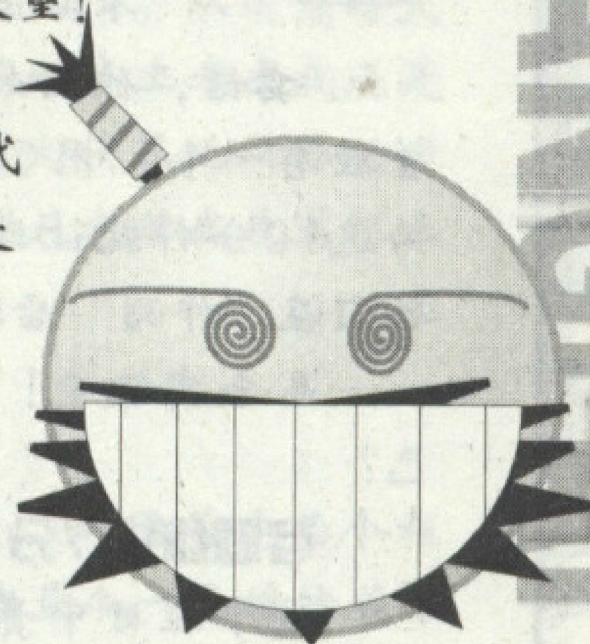
这类人以長烽为代表。从文面上看此人应该能说会道，属于肚里有些墨水的人。经常引经据典，上纲上线，小事化大，喊几句空洞的口号妄图能够蛊惑人心，哗众取宠。我要是想振奋精神的话早看毛选去了，何必看你的大软？再说，现在也不是文革期间！



第二批人——矫揉造作型

这类人以李红警为代表。此人的文笔在下真是不敢恭维，除了会用几句连小学生都会背的古诗外就是自己编几句能让人把隔夜饭都吐个一干二净的歪诗！让人觉得他真正该去干的工作是去当个玩《红XXX》的职业选手（能杀遍大软无敌手，可见此人在这方面的确有极深的造诣），而不是当一个被广大读者寄予厚望的大软编辑。每当我想到他一个大老爷们（应该不是MM吧，要是MM的话以上的话算我没说）坐在显示器前歪着脑袋嘬着牙花子叼着烟卷儿绞尽脑汁地琢磨那几句令人作呕的歪诗就会让我随时产生一种狂笑的欲望！

第三批人——可有可无型



这类人以十字军和苏琪为代表。从他们写的导语上看，就是把本期要登的东西来个简介，不看它先看目录读者也能明白个大概。这一页十字军不如用在某个攻略上让它更为详细，苏琪也可继续充实一下赏析的内容。不过从名字上看苏琪极有可能是一个MM，如果真是这样，我代表所有读者原谅她了。

第四批人——弱智型

这类人以林飞和小玄为代表。十分典型的应付差事，也不知道从哪儿摘来的环保、危机什么的，要不就是向读者介绍筷子的来历，或是教读者怎么过年。两位爷都当我们跟您二位一样傻呀，您二位的编辑导语还不如空着画个鬼脸呢，也比看到那好几百字的垃圾好！

第五批人——说不好型

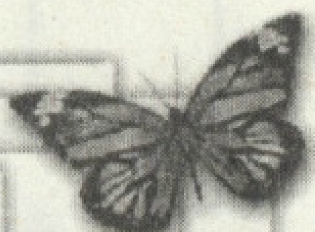
这类人以生铁和天堂鸟为代表。本来是想夸夸他们两位，可他们又包含了以上几类人的“精华”，从字面上推断他们比其他人更知道怎么写编辑导语，他们负责的栏目也是我比较偏爱的。也许他们俩也不怎么样，可能就因为有了导语才把他们显出来了，因为别人实在是太差了！

新闻速递 6分

这里出现的是一些最近IT界的“最新”动态，以杂志和网络甚至是报纸的时间差上看，贵刊能做到这个地步已经很不容易了。

新品初评 你们自己看着给吧

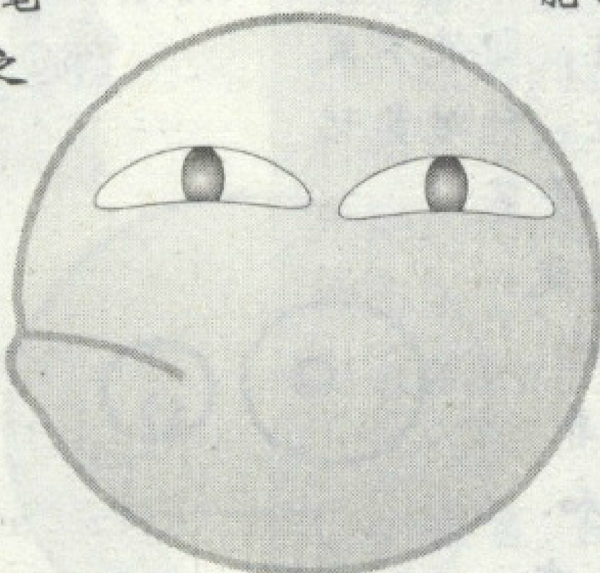
我不明白，贵刊的这个栏目怎么划归记者组所有。在我们的印象里，记者应该是带着“家伙”



到处乱窜的一群忙人，怎么贵刊的记者还有时间测试诸如DVD光驱和3D眼镜这种东西？据我猜测不是大软的人员开始匮乏（不可能，看目录边上人已经越来越多了），就是我要重新定义记者这一概念了。而且2001年第3期的这个栏目是一水的“枪手文章”，典型是和厂商有所勾结，诸如“……无以伦比的超级震撼力绝对让你心跳加速，血脉贲张！来吧，你还犹豫什么？”明眼人一看就能分出来，真不知道你们收了人家多少广告费。说实话，你们如此吹捧的那个3D眼镜我恰好就曾经有一个，用了不到10分钟就被我退掉了，因为这10分钟就让我的脖子疼了两天！这样的东西你们在“评测”后还冠予《大众软件》的金字招牌——晶合实验室！真想不通你们怎么会自己毁自己？

专题综述 7分

这个栏目中贵刊已有很长一段时间没有推出一个能提高自己地位的重头戏了。不是把别人炒滥的东西变个花样端上来就是作几个“时髦”的“十大”或“二十大”这样的跟风之作，不过这也不能怪你们，IT界的新闻的确值得炒作产生轰动效应的本来就不多，能坚持着每期上不重复的东西已经不容易了，这从去年贵刊网站被“黑”都要来个综述就可以看出来。



实用软件 9分（以前）6分（现在）

这个栏目以前是我最爱看的栏目，许多小巧实用的软件都是贵刊教会我怎么使用的。但现在这个栏目我觉得可能是为了上层次，已经脱离了“实用”这两个字。大部分文章介绍的都是我们平时很少用甚至根本不用的软件，我看不如改名叫“非常软件”。把这个贵刊以前的招牌栏目交给一个只会玩“红警”的人来作，不知道你们是怎么想的。

硬件评析？

我虽然用电脑已经6年多了，但贵刊在这个栏目上的文章我大部分还是一点都看不懂，贵刊如果能够藉此迈入电脑专业杂志的行列，那你们就继续登吧。因此，对这个栏目我只能说我能看懂的那部分——市场行情。我几次一拿到杂志就去硬件市场看看，发现在价格上有很大区别，这估计和杂志的制作时间及硬件市场波动较大有关。既然如此，这个小栏目似乎就成了类似鸡肋的东西，和十字军及苏琪的编辑导语一样，属可有可无型。

网络时代 7分

从我个人角度看，我一直沉迷于网络，所以贵刊的这个栏目非常关注。奇怪的是那个被我认为是弱智型的林飞在稿件的筛选上看来还算合格，看来现在这个被誉为“数字化时代”的掩饰了这个编辑能力上的不足，终究像我这样爱好网络而不爱投稿只爱发牢骚的人不多。我看林飞还是别写编辑导语了，在自己负责的栏目上多下点儿功夫吧。

应用心得 7分

这个栏目似乎在走以前实用软件的路子，偶尔介绍的几个小窍门到是现在看来还有用。Say好像以前负责的栏目比较多，现在把持的这个栏目还算保持了贵刊的老风格，只是一直在左右摇摆，随时有出轨的可能。继续保持！对了，他怎么不写编辑导语？

问题交流 7分

和上面的应用心得一样，只是从那些问题上可以看出贵刊读者群层次的差距极大，有的问题一定要去咨询专业技术人员，有的用过几个月电脑就能回答，连游戏咨询都来凑热闹，农夫山泉——有点乱吧？（这不怪你们，呵呵！）

读编往来 6分（以前）7.5分（现在）

以前的这个栏目总给人一种混乱的感觉，东一锤子，西一棒子。最近总算让我们感到一些新意——抓你没商量，当然，这个“你”指的是大软。可以看出大软是在以实际行动在读者群中树立自己的新形象，只是不知如果被读者抓到一些十分低级的错误是否会影响大软在读者心目中的良好地位，有些东西还是藏着掖着点好……不过我也因此佩服大软勇于剖析自己的勇气。至于那个负责该栏目的阿飞，我在忍受了他近一年的榜主随笔后（等会儿说TOP TEN时再好好骂他），总算看到他在杂志上写了几句人话（2001年第4期76页——玩游戏，能够从其中得到乐趣，这已足够，沉浸在游戏之中的喜怒哀乐，都是自己的感受，难道连自己的感受都要伪造吗？），是不是他也深受这期主题之苦？不过我觉得以他那两笔刷子只知道把老编小编挂嘴边拿同事开涮拿自己开涮的还没人不开眼的去抄袭。顺便说一句，幸亏他不写编辑导语。

游戏剧场 7分

这个栏目不知为什么被放到了杂志的前半部

分，以至于我第一次看到时还以为是苏琪忙昏了头把栏目放错了位置，也许真是吧，所以贵刊索性将错就错……这个栏目改成每期都有也是贵刊改版后的一个胜笔（韦小宝语），只是在稿件的选材上一定要紧把质量关，别在出现以前“仙剑”小说突然流产，或是《平静的湖》那样的劣质文章。近期倒是登了几篇精品，比如《勇往直前》、《暗黑破坏神》据我所知都非常受欢迎，一定要保持住，千万别走回头路。

专题企划 7-9分

这可是我最喜欢的栏目，有几篇文章我都录成文档保存起来。生铁的写作风格在贵刊的这群编辑里属另类的，他主持的几个专题同上面的专题综述比起来，没有在别人吵得稀烂中沦为平庸，总能有一些标新立异的感觉。如《黑洞》、《电子海洛因》和《四个城市》。只是苦于游戏界能被炒作的东西不很多，导致生先生不能完全发挥自己的才智，偶尔也会找一些平庸之作来充数（如：新年新作看“光荣”）。看在《电子海洛因》的份上，不揭他的短了。

烽火传书 7-8分

这个栏目摆脱了以前那种模式化的一页一个的风格，采取了祝小哥以前主持的烽火传书的格式，贵刊也算是借鸡生蛋吧。改版后这个栏目我想经过这几期已经逐渐确立了它在读者心目中的地位（电视都没人爱看黑白的了，色盲除外），只是我现在还搞不懂这个栏目的定位是什么？面对的是正在开发的？马上就上市的？新上市的？还是早就上市的？从这方面看这个栏目还有些混乱，不过从天堂鸟的编辑导语及每个游戏介绍后加的编者按来看，他还算是个有脑子的人，以后这个栏目还要多加重视，等读者对彩色的新鲜劲过去了，这个栏目也就该想新路子了。

游戏试炼场 6.5分

说实话，有些完美主义的我从来不会去玩任何游戏的DEMO，不过游戏试炼场我每期都仔细看看。这个栏目和烽火传书一样有着定位上的混乱。可能算是大软配套CD的附属品吧？

中国游戏报导 7分

虽然这是生铁主持的，但明显看出这完全是他“粘贴”加“复制”的产品。和上面的新品初评一样，只是把晶合实验室换成了晶合通讯的招牌。因此更加坚定了我想知道大软的记者平时都在干些什么？不过有些消息还说得过去，也许是因为换成了彩色的原因，还是那句话，等读者对彩色的新鲜劲过去了，这个栏目也就该想出路了。

域外情报站 5分

对于上网的人来说，这个栏目上登的东西在看到杂志的很长一段时间前就可以在网上找到。有的似乎就是直接翻译国外网站上的消息，不过我对贵刊的翻译水平实在是不敢恭维，甚至可以说根本就不懂游戏。如果这样，大软还不如和国内一些专业的游戏网站合作，至少不会在号称专业的游戏杂志大软上出如此低级的错误。

打盗专栏 8分

这个栏目的设定令我们有些迷茫，打击盗版还是推销盗版？我的朋友们褒贬不一。从这点看大软也算是“改革派”了。虽然从经济上考虑我还是会一如既往地支持D版，但我对大软在此所作的尝试还是非常佩服。祝这个小栏目在它的发展道路上一路平安。

游戏真析 7分

攻略指引 7分

这两个栏目之所以一起说，是因为这两个栏目在贵刊有着悠久的历史，流传至今一直维持着不变的风格，也许就像一些老字号一样，在很长一段时间里都拘泥在一种固定的模式里，从而限制了自身的发展，也许就是因为这个，十字军和苏琪的编辑导语都趋于平淡。作为老读者，我也说不上该有什么变化，因为这两个栏目在我心目中也已形成了固定的模式。以这两个栏目在贵刊如此地位来看，也没什么必要去变化了。只是在选材上要多为读者考虑，评分上一定要真实，要知道以前我买游戏可是很重视贵刊的评分的。还有，能否别再出现攻略的连载问题了？前一段好像没有这个现象了，可在2001年第4期上这个老毛病又犯了，我想大多数读者都没有为玩完一个游戏等上半个月的习惯。

在线争锋 8分

大软让我佩服的一点就是能够抓住一些业界的热点并迅速加以实施，如上面的打盗专栏。在现在在线游戏盛行的时候又适时推出这个相应的栏目，可能这就是贵刊能够成功的诀窍吧？头两期算是开了个很好的虎头，登出了两篇比较有深度的文章，对在线游戏的现状起到了引路的作用，只是不知以后是否还会有持续不断的好文章奉献给读者，千万别成了蛇尾。新栏目总是能够吸引读者更多的关注，开一个好头不容易，维持这种势头更不容易。嗯，这个vampire也是不写编辑导语的。

游戏畅谈 7分

这个栏目在贵刊的历史也不短了，当我最近看到它时发现它和以前的“实话实说”一样，怎么说呢？以前那种好几篇文章说一个游戏的模式我的



确不喜欢，但现在这种换汤不换药的做法我也觉得对读者有些不负责任。我觉得这个栏目，顾名思义应该是一种心情，登一些关于游戏的随笔，就像《电脑商情报》里的“游文戏字”那样的文章更为恰当。

有字天书 7分

秘技屋和补丁铺给我的感觉是，补丁铺是在继续着游戏试炼场那种推销大软配套CD的重任。不过，即使你们不这样，大软配套CD我也是每期都买。而秘技屋所提供的秘技我从来就没用过，不过据朋友说有的秘技不能使用，如果是系统环境或游戏版本的问题，希望这个叫风林火山（又是一个不写编辑导语的）的编辑别犯懒。如果是秘技本身问题的话，那可要唯风林火山是问了！一期就这么几个秘技，一天一个也能试出来了。

TOP TEN 7分（游戏类）3分（软件类）

记得以前一拿到新杂志就先翻到最后一页，先看排行榜，再看榜评，再看晶合聊天室。但我不得不告诉你们，最近的榜评的质量越来越让人失望了（黑暗的除外）！几个游戏翻过来调过去的变着花样说一遍，要不就像那个阿飞天天记流水帐，变着法儿的抖落你们杂志社那点儿破事儿，好像大众软件杂志社的编辑每天上班除了憋着让谁当饭票就是打情骂俏，老编小编唠叨个没完，当面相安无事，背后想着怎么把对方给做了。记得这个先例是一个叫Walker的开始的，现在阿飞又变本加厉，我觉得写不出东西就别写，写出来了就别让人看了觉得恶心和反胃！

本来想给你们写10000字，写着写着又觉得你们其实也挺不容易的，从月刊到半月刊，你们付出的，我们作为读者可以从每期杂志上深深感受到你们的苦心。《大众软件》和《大众软件》的编辑们，看看现在支持你们的读者，我都替你们感到欣慰。最后，我预祝《大众软件》能够越办越好，因为出于私心来说，在未来的很长一段时间里我和相当一部分读者都会抱着和我相似的心情和态度继续关注和支持贵刊。我庆幸在我刚接触电脑的时候，我选择了你们，很多年过去了，我还是选择着你们。就像你们的名字一样，希望你们时刻不要忘记“大众”这两个字。别忘了，如果脱离了大众，你们就只剩下了软件！俗话说忠言逆耳，也许我的表达方式有些激烈。如果我说得对，那我以任何方式向你们表达都是应该的；如果我说得不对，那希望你们不要在乎一个老读者的反应，因为这也是忠言，哪怕是错误的，也是善意的错误。

一个老读者 马东军

《水晶宝合》1月 “水晶宝藏”英雄榜

特别奖：

云南 张宁南

幸运奖：

浙江 董 威

天津 牟国有

辽宁 杜 岩

吉林 邢天宇

山西 姚 旺

本期特别奖奖品为101网校免费上网卡，幸运奖奖品为2001年03期《水晶宝合》。所有奖品我们会在1个月内送到您的手中，请注意查收。如有问题，可通过电子邮件cooper@popsoft.com.cn询问，或者打电话：（010）67150982/84/85-312。

通过水晶宝藏的朋友请注意：一定要随您所寄来的序号写明您的姓名、地址及邮政编码，谢谢您的合作。

编者按：Titanium是本刊特约作者，曾在本刊发表了数篇很受读者欢迎的游戏攻略，号称“T君”。我见过他一面，面庞清秀，说话不快不慢，很有条理。典型一个早熟的南国小巧少年。

这次刊发的这封信，是本刊编辑黑木转过来的。读编栏目非常少见作者来信，而这封信通篇萦绕着一种绵绵的怀旧气息，除抒发作者个人的情怀外也揭示了令游戏编辑一直都很头疼的问题：我们到底需要什么样子的游戏攻略？趣味故事类（包括更好的加入厚实背景类），还是通关流程类？

爱好游戏的朋友，你的看法是什么？

Blackwood，您好！

看看OICQ记录，很久没跟您聊了，最后一次是在2000年10月底。后来一直很忙，正准备考研的事，烦啊……

看看我自己备份的资料，第一次看《大众软件》是95年的事情，当时《大众软件》刚创刊不久，记忆比较深刻的是《仙剑奇侠传》和《炎龙骑士团Ⅱ》的攻略，基本上能倒背如流。那时我才高二，技术一般般玩游戏还得靠攻略，很崇拜李鹏同志——因为他竟然能把“炎龙2”的各种武器物品的特性列成清晰的表格……后来高三玩《古墓丽影》的时候就是看着《大众软件》上的攻略玩的，古墓1我通关不下20次，基本上都是按照《大众软件》上的攻略流程走的。好像我跟您说过我接触电脑有10多年了，接触PC游戏的历史差不多一样长，但是95年之前都是单打独斗，95年《大众软件》出现后我才感觉到玩家也是一个庞大的群体，感觉到我也是有战友的，可以说在1998年之前《大众软件》在我心目中就像圣殿一样。当时我最大的希望就是在《大众软件》上发表文章。

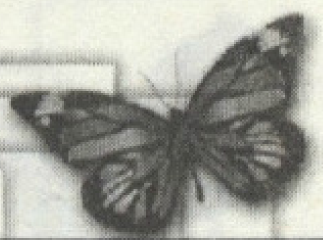
第一次向《大众软件》投稿是98年5、6月间的事情吧，玩具兵一代的攻略，写的原因只是因为我们几个同学都对玩具兵有很高的期望值——因为看过《大众软件》上刊登的前瞻，而且大家都是军事迷和塑料兵迷，一起玩的话通关当然很快，等我们把游戏打通了才发现《大众软件》上竟然没有攻略！上面说过，我们一向是看《大众软件》的攻略玩游戏的，于是萌生了写攻略的念头，也没有考虑过是否能被采用，只是抱着“玩而优则写”的心态，写完发过去后没多久就看到在《大众软件》上刊登了，一周后还寄来了稿费，当时的兴奋实在难以形容，我从收到的1600元稿费中拿出400元请全班同学喝了一顿，此后不久一些同学也走上了同样的道路，Marx_Lu的超宇工作室和苍茫的陆冰隽工作室，即是其中的佼佼者。

然后就是我自认为的顶峰了：），得到您好评的《升刚》，是我直到今天都无法超越的一个顶点，我在《升刚》上花的可以说过多的时间和精力使《升刚》攻略成为我评定我后来的攻略优劣的无形界线。从《升刚》以后，似乎我的写作水平下降了，除了学业紧张造成的创作时间不足外，更多的还是由于写作意图的变化——从单纯的“玩而优则写”到“名利优先”的变化，我渐渐知道写文章不仅可以赚到生活费和学费（从那时起我的生活费和学费基本上都是自己解决），还能在毕业时作为社会实践写进档案中，当然还有炫耀的成分在内，呵呵……《第五元素》攻略就是这种心态下的产物。

再后来，为了帮助生活困难的同学，而且也是古墓迷的Raliman（Oldog），在我的“怂恿”下，我们合作写出了“古墓3”、“古墓4”和“神话2”，但由于当时是俩人一起写，时间相对充裕，这几篇攻略的技术含量都比较高，特别是“古墓4”，我们列出了所有的秘密地点，还为大部分的历史/神话人物或物品作了相应的注释，我现在还认为这是我写得最好的“古墓”攻略，但是很不幸，这些稿件都没能够被录用。

在这个时期发生了一些重要的事情：首先是晶合后院的建成，在晶合后院认识了Ken和狂人，然后加入晶合实验室后又认识了您和Miss70，不久又成为《大众软件》的特约作者（还得谢谢您的帮忙^_^），后来还有后院改版……时间大概是2000年1月到3月间。后院开始的时候还是很不错的，人不算太多，大家都很遵





守纪律，颇有点清吧或者茶座的感觉，但是后来慢慢就变了味，灌水、无聊的话题充斥，感觉就象个闹哄哄的野餐会，可以随便喊、随便闹、把东西乱扔，完了还可以拍拍衣服走人，可能是后来新加入的会员以中学生居多的缘故吧：），网络似乎只是他们取乐的一个地方，不需要什么责任心和荣誉感……于是一些老会员走掉了，网站方面作出了一些努力，但是无济于事……我开始感觉到，网站要生存就需要访问量，为了保证访问量，为了迎合更多人的心理，放弃一些东西似乎也是必要的……现在我偶尔还回去看一看，给我的感觉就是浮躁——人换了一拨又一拨，但谈的还是那些话题，时尚啊网恋啊明星啊什么的，可能是我老了，呵呵……

慢慢地，刊物也在变化，象网站一样，变得流行了、浮躁了、快餐式了，快速攻略多了，前瞻多了，评析少了，背景少了，有一些攻略与网上的如出一辙，有的攻略本身就有问题，按攻略玩根本就玩不通……更不要说一些前瞻完全就是从英文网站上翻过来的……也许《大众软件》面向的是初级玩家，他们没有时间也没有必要了解游戏的背景和精髓，只需要一个简单的通关过程就可以了，所以一些秘密地点、支线剧情、分支结局什么的都可以省掉……难道说这就是大众化的需要？封面放上了漂亮的MM，当然这也是游戏里的MM，似乎与游戏也牵得上边，日本游戏里MM多的是，按这样的逻辑，每期放几个放上几年都不过分，但一眼看过去跟漫画刊物实在是没什么两样，记得曾经有读者提议说在封面放明星照：），好像也有IT刊物这样干，效果如何呢？《大众软件》变得更流行化，虽然也更符合《大众软件》"大众"一词的意义，但《大众软件》的特色正在逐渐失去，论硬件还是《微型计算机》，专业软件有《软件》，游戏资讯应该说CBI《游戏天地》是最快的，人家毕竟是报纸嘛，每个星期能出一份，专门的游戏攻略刊物就更多了，而且不少是彩页的……这么算起来，《大众软件》的优势在哪儿呢？定位是什么呢？

硬件原理、系统软件、编程这些对一般人来说是比较深奥的东西，因此对这些东西进行分析和解释，使一般玩家或初学者也能看得懂；游戏是比较通俗普遍的东西，因此将游戏进行分类对比，对游戏的背景进行详细说明，使玩家在游戏中获得更多的知识，而不是只停留在"玩"的层次上；再刊登一些对IT业的著名人物、著名企业、著名事件的采访和说明，使读者对IT业有更深刻的了解。电脑的科普读物——我觉得这就是我心目中的《大众软件》。但是有实现的可能吗？或许只是我的一厢情愿吧。

我为《大众软件》写东西也有两年多了，我写的每一个游戏我都打通过不下5遍，因为只有这样才能尽可能透彻地了解这个游戏，尽可能将完整正确的攻略献给读者，我曾经对苍茫说过，我们写的东西要对得起读者对得起刊物、对得起编辑、对得起天地良心、对得起自己拿的那份钱。上回为了写"玩具兵5"，我查了我能找到的几乎所有二战资料，光是写第一关登陆那一段我就把《拯救大兵瑞恩》和《最长的一天》里登陆的情节给看了好多遍，呵呵，有点钻牛角尖吧：），因为当时我就知道"玩具兵6"会改为3D的第三人称视角游戏，背离了玩具兵原有的特色，所以打算把"玩具兵5"作为我的玩具兵系列最后一作，写成一部二战史的。后来虽然知道耽误了时间不能发表在杂志上，还是打算写完投到CD去，但是看了枫红写的攻略后我泄气了——原来《大众软件》的攻略应该这样写！但是我不能，我做不到，即使作为编辑的您觉得通过了，读者认为通过了，我还是觉得对不起我自己的良心也对不起我拿的那份钱。您发现吗？以前我是不约稿的，写完直接发过去给您就是了，我总相信在我投稿前没几个人在我写的这个游戏上花过比我更多的时间和精力，如果稿件没能被采用那就是因为有人比我文笔好比我写得更详细。但最近我都是先约稿再写，因为我已经没有那种自信了。

我已经大四了，如果不考研究生的话就要准备就业了，给《大众软件》投稿是我大学生活中最值得回味的一段，今后时间或许会更少，但我还是会向《大众软件》投稿，写的也仍然是完全攻略和游戏背景。虽然我觉得《大众软件》已经变了，虽然我知道完全攻略和游戏背景不大受欢迎，但我仍然会这样做，可能这就是所谓的老读者的感情吧……

看来写了一大堆呢……

祝

身体健康　万事如意

Titanium



"我说过，我们会再见面的。"他走进店里一眼就看见了我，没好气地说。

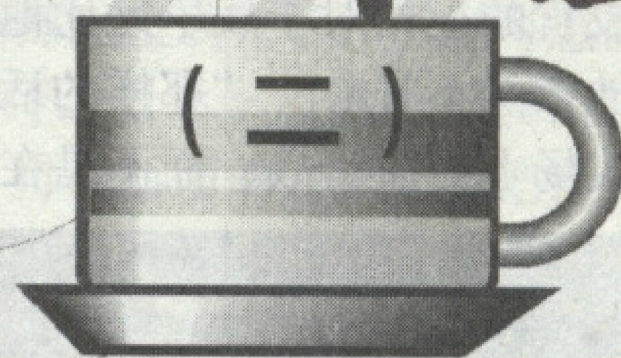
"是挺快的，"我搭着话题，为顾客排忧解难也是我的责任之一，"想来点什么？"

"不用了，"他抬起手上的手表看了看，"3分钟前我才在这里喝过一杯咖啡。"

"是的，可那是昨天的事了。"

"这话没错，"他同意，"毕竟现在的时间是凌晨0：02。"

缓冲区咖啡屋（二）



北京 林明旭

我用抹布擦擦桌子，这是我准备和人进行长谈的习惯动作之一。"好吧，你不想喝点什么，那咱们聊聊吧。"在几分钟之内就来到缓冲区3、4次，在这里并不是什么希奇的事情。可是我能感觉出，步兵比3分钟前更沮丧了。这不仅能从他比上次见面时穿得更为破烂的衣服上看出来，还能从他眉宇间体会到他的失意。在这3分钟之内，他一定备受打击。

"说说看，小伙子。有什么不开心的事？"

"真该死！我是说，我无论如何也拿不到将官头衔。我是侦察小组里唯一活着回来的，NOD的激光塔并没有能把我怎么样。况且，我击毁的战车足有6辆，6辆！我认为没什么士兵的战绩能比我更辉煌了，即使是掷碟兵也不行！是的。可是，你能想象吗？就在我们接受军医的治疗时，总部居然叫我们急行军去进攻！你也许不知道当时的力量对比吧，是吗？好的，让我来告诉你，我们有一个步兵小分队，16个人；一支掷弹兵行动组，只有4个人，还是些新兵，他们什么都不懂，只知道往敌人头上扔飞盘手雷，可结果呢，往往是反弹回来误伤到我们自己人；好，我们还有2个军医，先生，是2个在急行军中无法为我们包扎的军医，只有2个！那么敌人有什么？他们有射程足够在我们接近前就把我们送进地狱的火神炮，连军医都还没来得及包扎你就完了；他们还有能从地下钻出来的喷火坦克，就算我们不被坦克前部带刺滚木一样的掘地器扎死，也会被那两个重型喷火器喷出的火焰烧死；他们还有方尖石塔，就连泰坦也抵不住它两发激光的方尖石塔！我们会怎么样？没错！"他愤怒地猛拍了下桌子，"砰！全军覆没，都玩完儿啦！"



"这没什么大不了的。"我刚想安慰这个冲动的年轻人几句，本来坐在那里默不吱声的校官冷不丁地插上一句。步兵回头看着他血红色的军服和酷似十字军战士的头盔，立刻气不打一处来。

"你说什么？"他冷笑着，威胁着走向置若罔闻的校官，"你倒说说，兄弟会的先生，你们是怎么卖命冲锋的？"

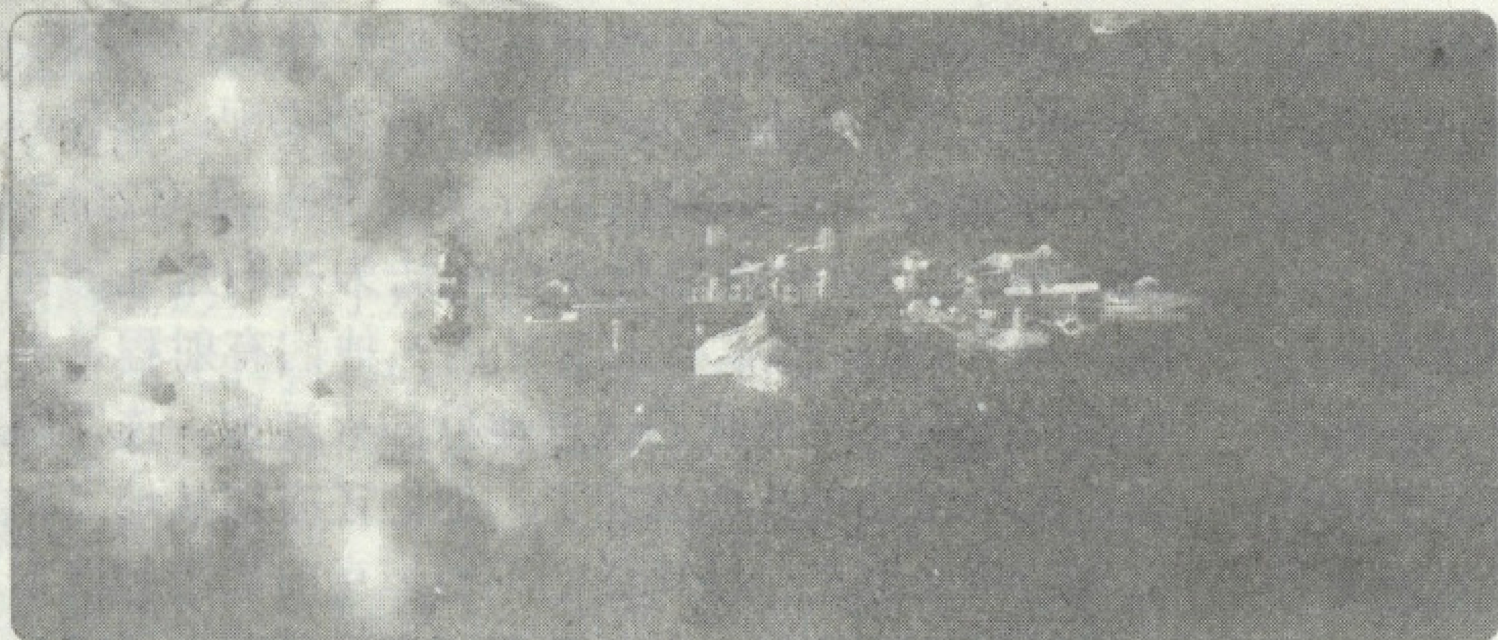
"不想当将军的士兵不是好士兵，他们是这么教你的吧。"

"那又怎么样？"

"哼！"校官冷笑着，把肩章上两条橙黄的竖杠拉出来给步兵看，"你瞧瞧这个。"

"不就是校官吗？"虽然步兵嘴上还挺硬，可大家心照不宣，一个步兵能够升到校官级，已经很不错了。至于代表将官的黄星，那是特别任务里才有的高级军衔，在一般的战斗中，想从小兵升上将官，那简直是痴人说梦。

"孩子，你没有看过真正惨烈的战争。"校官对头脑发热的步兵



“一点也不假。”他醉醺醺地冲步兵哈着气，“你在战场上只能听见痛苦的哀鸣，可怕极了。有那么一次，我把一个野蛮人砍成了碎块儿，可他的眼还瞪着我：‘你这该死的！可疼死我了！’就是这样。”他象一个向人们展示美丽法术的魔法师一样，唱着赞美诗一般描述着战争的残酷和无情，可还真把小伙子给吓住了。

说道，就象一个师长在教导无知的小学生，“我们都是战争的牺牲品。士兵的任务不是在战场上立下丰功伟绩，而是遵循下达给我们的指令，去引诱敌人、分散他们的注意力、攻击落单的部队。所以，在战场上想要争取到将官的军衔是不现实的。如果你抱着那种狂热的、不切实际的想法，你能做到的将不会比一棵泰伯利亚矿树多多少。也许在真正的战争中，勇于冲锋陷阵是一件值得提倡的壮举，可在这里，想要取得军官的荣誉是妄想。”

“可是……”步兵闷闷不乐地嘟囔着。显然，身为校官的上司对于战争远比他这个小兵有发言权。可他依然不甘心，“那样的话，我还是宁愿在真正的战场上浴血奋战，而不是在这里做

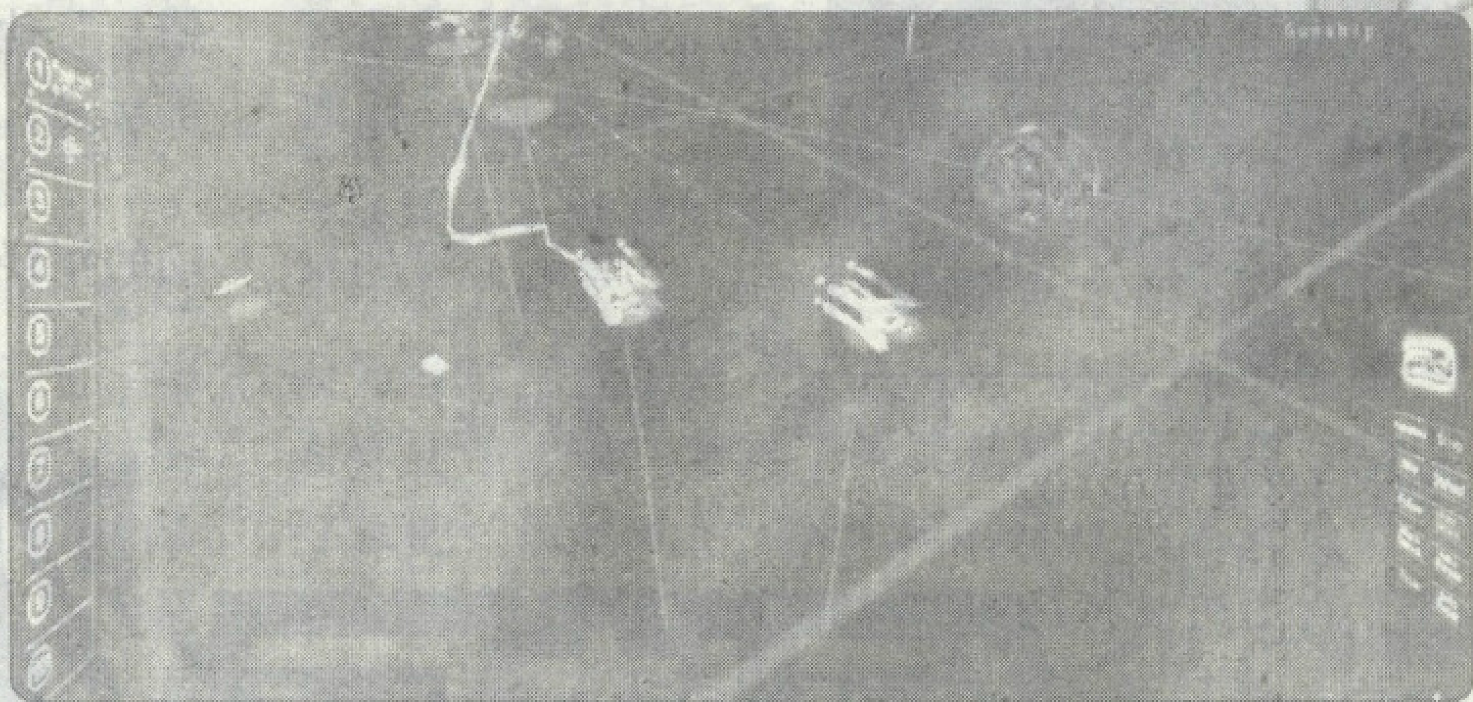


缩头乌龟。”

校官笑了：“小伙子，真正的战场是很残酷的。当你看到人们的四肢被炸得不知去向；当你看到他们血淋淋的肠子从腹部滑出来；当你看到人的脑袋被削去了半边的时候，你就不会这么兴致昂扬了。”

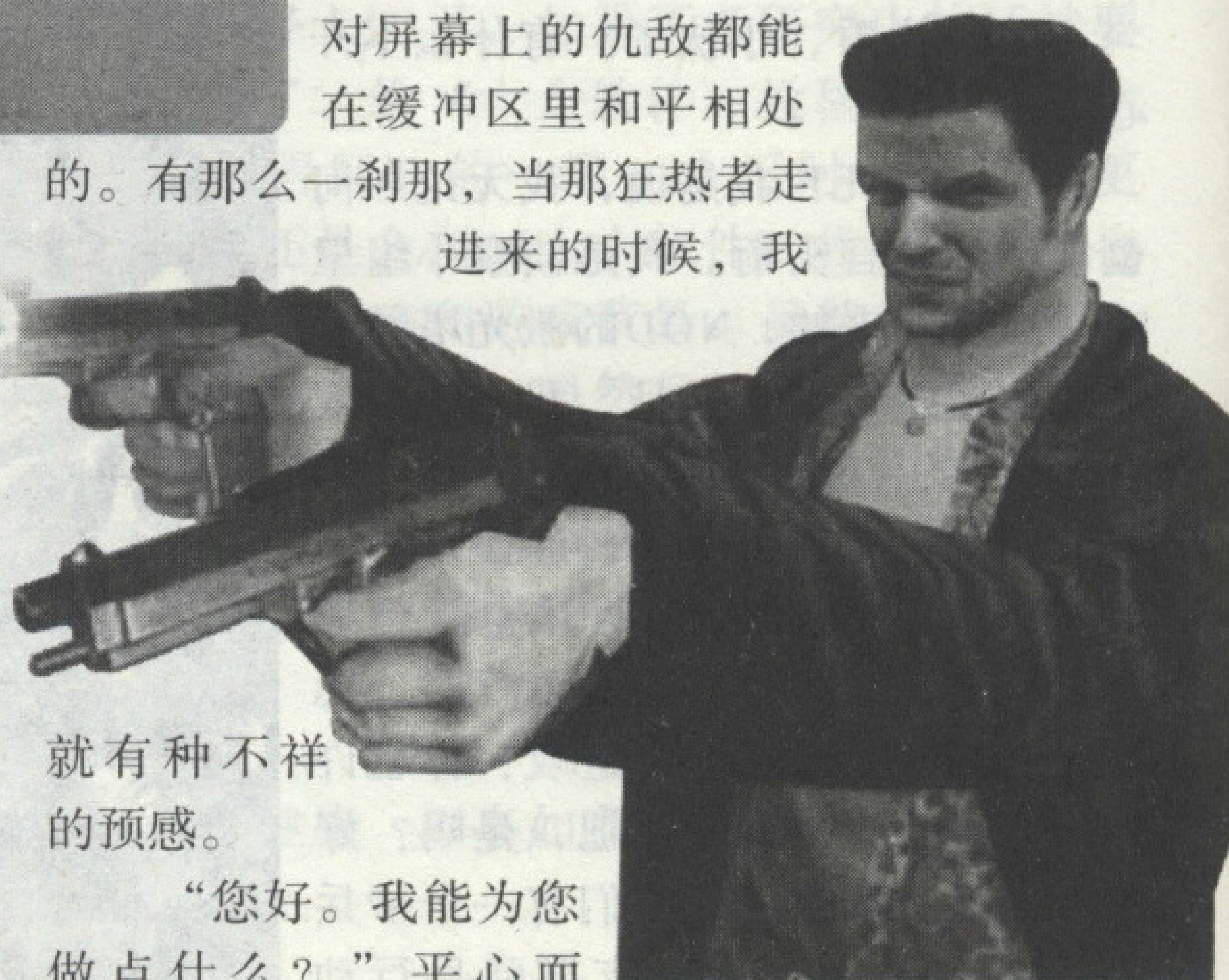
“没错！他说得很对。”一个身上伤痕累累，铠甲满是凹痕的十字军战士不知什么时候走了过来，手里还拿着一只锡制小口杯，浓烈的杜松子酒味从杯子里散发出来。他是个来自《横扫千军——王国风云》的战士，我曾劝说他放弃那个看起来肮脏不堪的酒杯，可这位固执的爱尔兰人却坚持不与他的伙伴分开享用醇美的酒精。

“这是真的吗？”他心惊胆战地问道，想得到一个否定的回答。



“是的！”校官和战士不约而同地点着头，非常肯定。

“噢！我的天哪！”他绝望地抱着头叫了起来。两个身经百战的勇士宽慰地笑着，鼓励着步兵。就这么，一个问题被解决了。我很高兴这事没有演变成斗殴。老实说，步兵向校官呵斥的那当儿，我还真以为他们会打起来呢。在这个也可以称作酒馆的咖啡屋里，打架也不是什么新鲜的事，并不是每对屏幕上的仇敌都能在缓冲区里和平相处的。有那么一刹那，当那狂热者走进来的时候，我就有种不祥的预感。



“您好。我能为您做点什么？”平心而

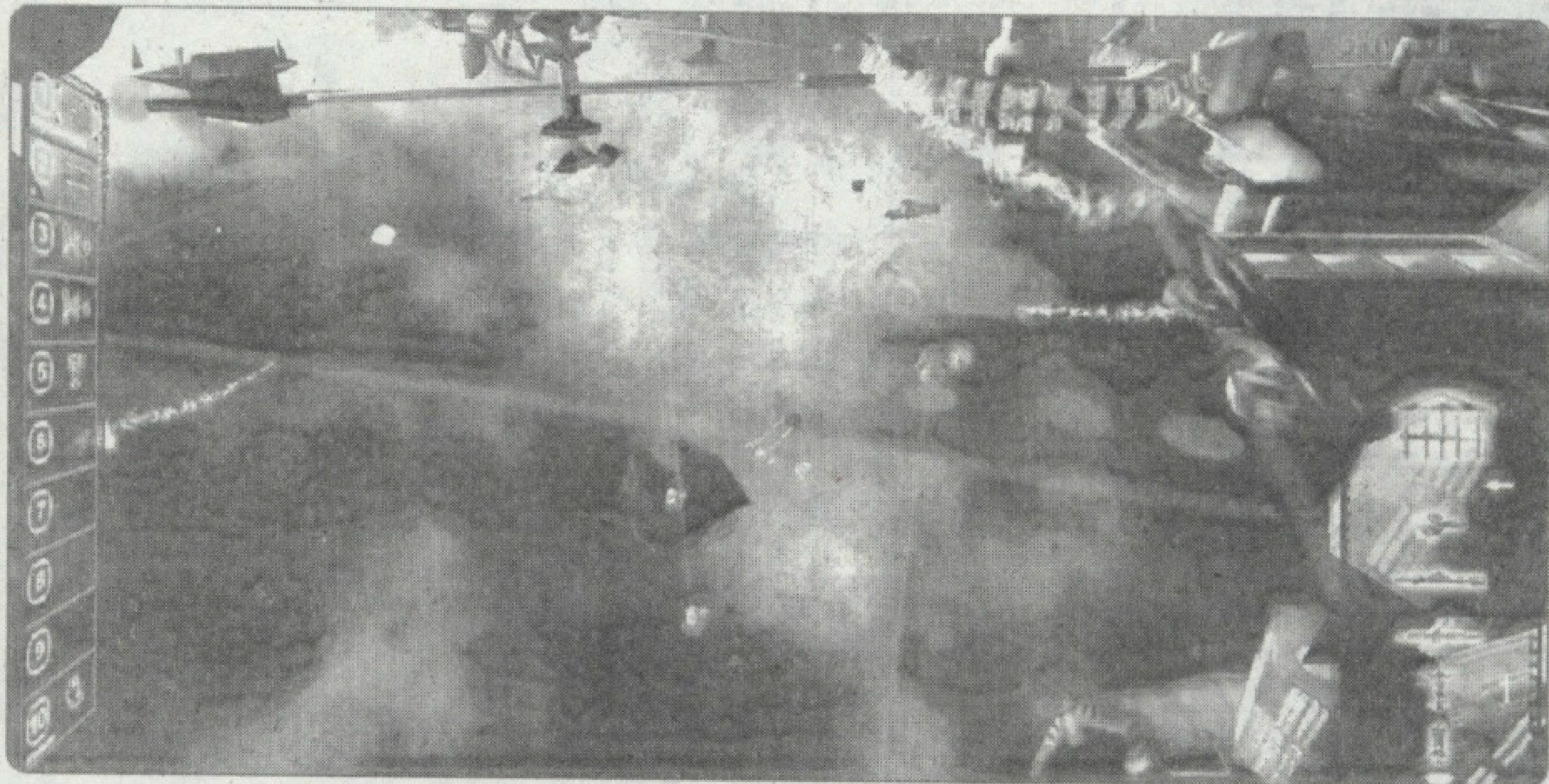
论，狂热者并不是一个糟糕的顾客。可是他们有一个最大的毛病，而且当机枪兵分队在场的时候他还在犯这毛病，就更是雪上加霜了。

“I-I-For-Liar。”

“咖啡？”我问道。这就是他们的致命伤：如果没有翻译，鬼才听得懂他们说的是什么。

“ZuLaHa。”

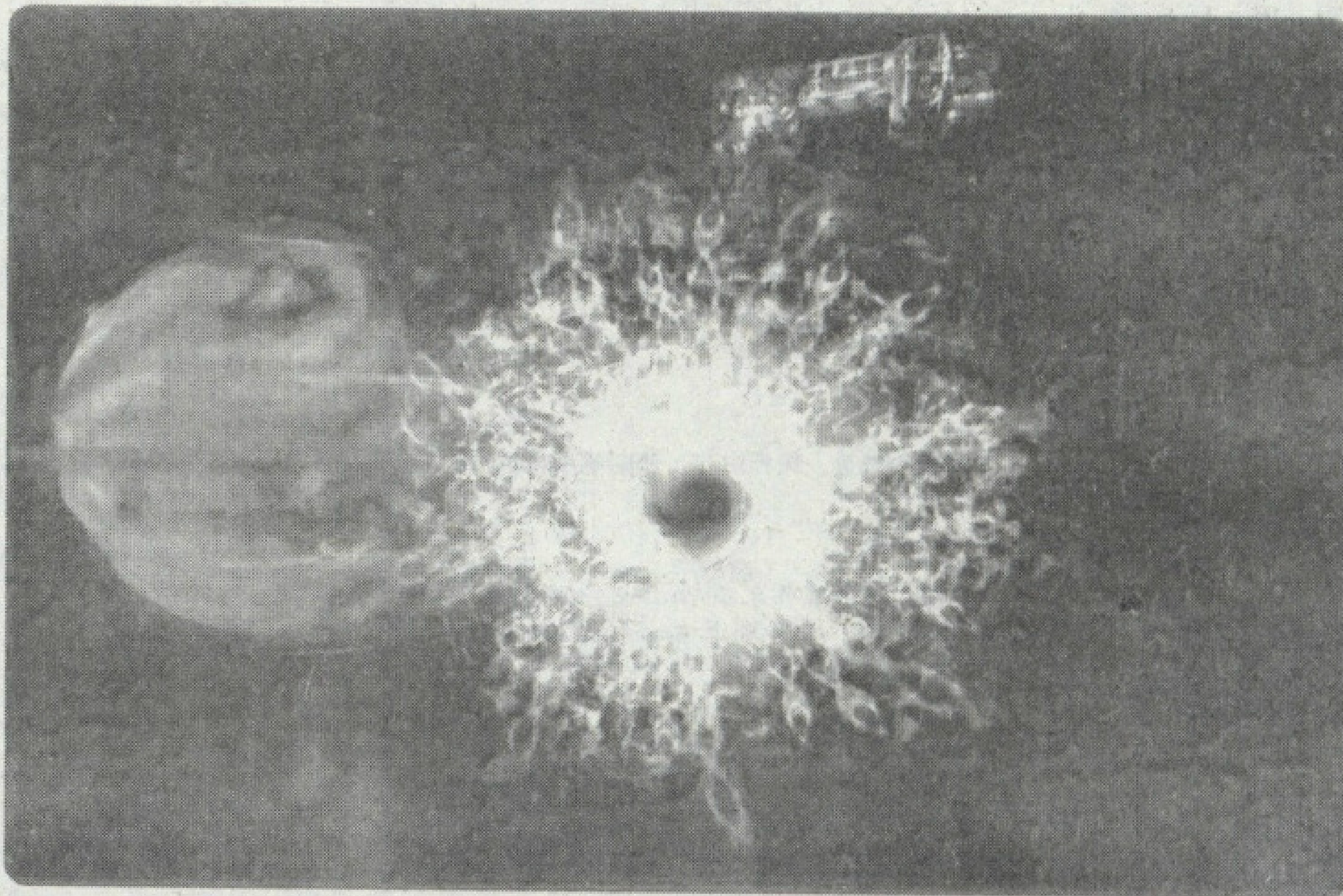
“很好。一杯咖啡，两勺糖，不要加奶。给



您。”我也不管他要的是不是这些，一口气报上去，把饮料给他完事。反正人们到这来不图什么喝的，他们只是找一个歇脚的地儿罢了，喝什么咖啡并不重要。可糟糕的是，坐在圆桌上的几个机枪兵已经有六分醉了。即使是在缓冲区，他们也还是罩着大个的头盔，把浓浓的烟雾吐在头盔狭小的空间里。其中一个拎着长长的高射速12mm机枪，那里面的U-238无壳弹给人一种隐性的威胁。

“嘿嘿！瞧谁来了？没嘴巴的干尸！”说着他们发出一阵阵肆无忌惮的笑声。象所有的服务场所一样，我这里也不乏没什么品德可言的败类。不过，被挑衅的狂热者表现出一种和他名字不符的仪态，他那好象一块平板的下半脸都没有抽搐一下，只是静静地望着那杯咖啡，好象端详着这灰黑的液体在说：“嘿，你给我的这是什么玩意儿？”不过说句老实话，机枪兵形容得还真够贴切的。

当我刚想阻止这些人借酒闹事的时候，另一个声音冷不丁地响了起来，威严又不失风度。看起来，有人比我还关心这小店的安宁：“好了！别那么没礼貌，打扰别人的休息！”听这声音，不看也知道，是光顾这里达3年之久的老顾客，风流倜傥又疾恶如仇的李逍遥。我还真纳闷：3年了，他怎么还常被踢到缓冲区里来？接下来的事情就麻烦了。可想而知，机枪兵们在狭小的店里提枪就射，狂热者和其他的战士们也不示弱，纷纷加入战圈。甚至到了后来，一群群的Zerg也来凑热闹。不过和传闻中它们好战的性格相反，这些动物是来找它们的远亲喝下午茶的——要知道，我这里蟑螂、臭虫可不算少。至于我，就在柜台后面专门为这种场面预备的屏蔽结界里看热闹。毕竟我没有那么大的力量，把那么多人的怒火平息下来，虽然这样置之不理会导致这台电脑的数据紊乱，但那也并不是什么太严重的事。不久以后，一个叫做KV300的家伙就会把他们当成所谓的CIH统统赶出去——听说这玩意儿在缓冲区外都泛滥成灾了，所以可想而知，我们的这点动乱算不上什么。等到电脑再次启动，游戏再次被执行，再有所谓的“死亡”把我的顾客以数据的形式送到这里来，我这家小店早在系统自我修复时焕然



一新，重新开张了。至于我这个老板，也会开始新的一天。你瞧，缓冲区里的咖啡店就那么回事。你问我是谁？不，我不是任何一个游戏里愚蠢的虚拟人物，我是深陷在游戏里不能自拔的——这台电脑主人最真实的灵魂。（全文完）

下期请收看《拥吻死神》

大众软件服务快车

广告索引

大众软件邮购中心

每次邮购产品需另付邮费5元　欢迎免费索取晶合软件广场（邮费2元）

邮购地址：北京市海淀区苏州街邮局89-045信箱　邮政编码：100089

晶合时代

晶合时代推荐　真诚回馈用户

大宇资讯精品　绝对物超所值



明星志愿

新世纪，
新的明星梦！
《明星志愿2000》
《明星志愿2》
联袂主演。

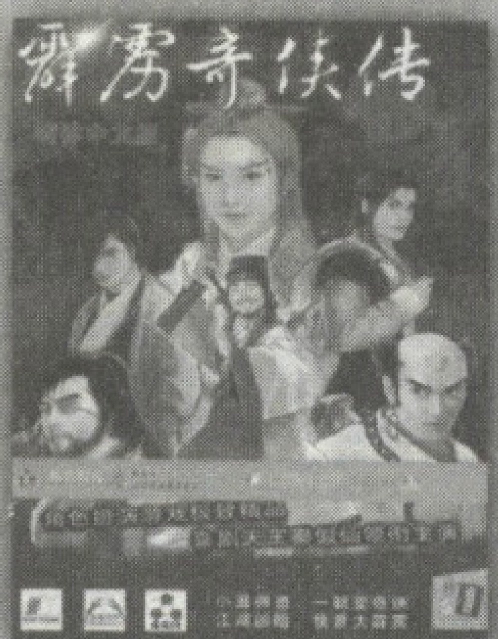
心动价：48



轩辕剑

轩辕剑（3）融会异国风情如史诗般的传奇故事，缔造武侠RPG游戏史上的丰碑！

抢购价：48



霹雳奇侠传

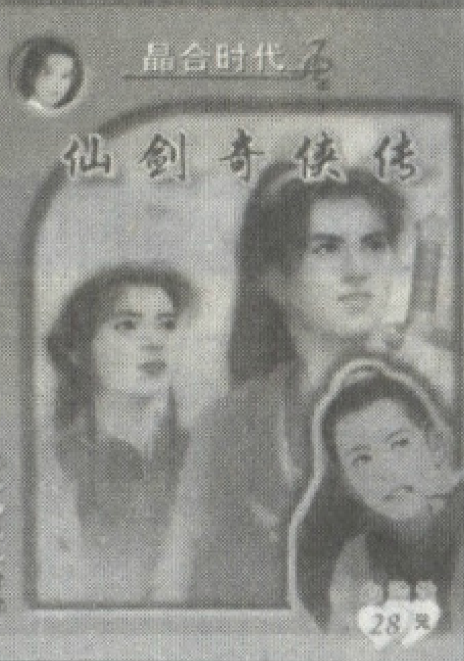
小丑得道，一朝变奇侠
江湖凶险，快意大霹雳
秦假仙——20世纪末中国游戏史上的最佳男主角。

珍藏价：88

仙剑奇侠传

仗剑江湖梦已远，
剑仙奇侠永流传。
附：说明书，全彩《仙剑集》，仙剑全攻略.

收藏价：28



新天使帝国



一场捍卫爱斯嘉大陆的和平圣战即将展开！

★经典战略游戏重出江湖
★超炫3D场景新视觉
★华丽战斗特效耳目一新
★亲切操作介面容易上手
★完整丝联系统白烟兵团

（珍藏版现已上市），

附:该珍藏版内赠:
天使系列套卡(16张/套)
精美小兵天使PVC年历1张
主角天使及时贴1套(8张)
精美天使文具盒1只

上市价：68

金卡工程

"晶合时代金卡工程"会员权益

（1）在《大众软件》读者服务部邮购产品全部享受"8折+邮资"服务；

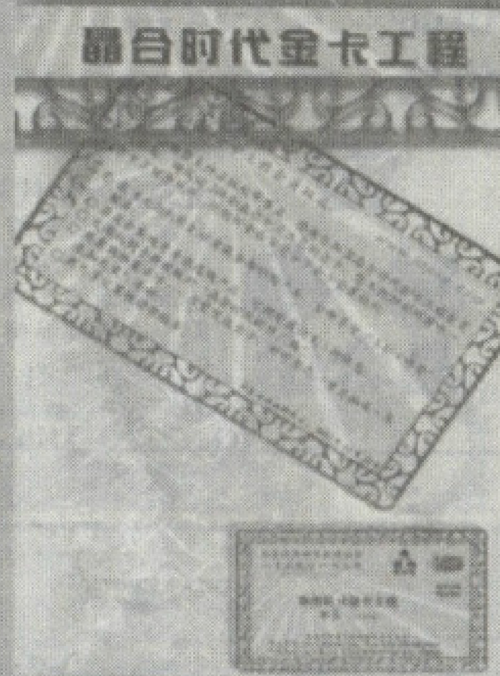
（2）在晶合各地软件专卖店选购产品，可拥有最低8.5折的优惠；

（3）定期收到全新改版的"晶合时代广场"；

（4）优惠购物奖不停——用户只需凭此金卡，即可参与"月月抽奖+年底抽大奖"活动；

（5）优先享受其他增值服务等等。

心动价：30



★热卖新品★	
爱的记忆（标准版）	38/35
爱的记忆（豪华版）	69/65
MP3 系列:	
齐秦	28/25
王菲	28/25
罗大佑	35/32
张雨生	25/23
张惠妹	25/23
心魔	48/45
新神雕侠侣	69/65
霹雳奇侠传	88/80
灵魂使者	50/45
异域惊魂曲（预定）	98/90
财神 3000	38/36
东周列国志	48/45
危机最前线－为自由而战	38/35
捍卫总动员	48/45
铁血联盟II	48/45
企业王国	48/45
交通巨人	48/45
女皇骑士团	48/45
三国群英传II（简装版）	29/25
神偷 2－金属时代	68/65
梦幻模拟战 1	25/23
梦幻模拟战 2	38/35
梦幻模拟战典藏版	98/90
新倚天屠龙记	69/60
平妖传	39/36
圣诞任务	29/29
麻辣大富翁	25/25
《半条命》梦幻组合	98/95
樱之杰　8CD	68/65
MP3－BEYOND（晶合代理）	28/26
MP3－张学友（晶合代理）	25/23
走遍美国 MP3（特惠装）	18/18
新围棋内战风云(上)	38/36
MP3 奥斯卡原创与怀旧经典	18/18
围棋学与玩	28/26
模拟终结版	32/30
深海争霸	50/46
红鹰敢死队	48/45
全明星网球 2000	48/45
极速摩托－铃木 2000	48/45
会声会影 4	98/90
暗黑破坏神II（金装英雄版）	188/165
暗黑破坏神II（标准版）	98/90
暗黑破坏神II（豪华版）	228
产品包装较大，需加 20 元邮费	
★娱乐天地★	
毒蛇赛车	38/35
动作天下	28/25
黑暗之光	23/21
100 精怪游戏	18/16
极品街机	28/25
影视超人	28/25
幻想纪元	39/35
轩辕剑 3	128/110
明星志愿II	48/42
明星志愿 2000	48/48
魔法大帝	58/55
特勤机甲队III（屏保壁纸集）	35/32
可爱小猫咪	38/35
永远的伊苏	68/65
科隆外传	48/45
最终战记	48/45
大话西游	20/18
奇迹时代	50/45
异度空间	38/35
女神学院	28/26
KA－52 鳄鱼飞行中队	38/35
爱上网《求婚 365 日 II》	38/35
三侠五义 8CD	68/65
MP3－谢霆锋（晶合代理）	25/23
装机必备－测试驱动程序大全	49/45
新围棋内战风云（下）	38/36
敦煌（特价）	29/26
百万知本家	38/36
MP3 欧美流行音乐精选	18/18
黑金	49/45
网络三国	29/25
烽火三国II	29.9/29
心跳回忆典藏版扑克牌	18/18
古墓丽影之失落的神器	38/35
将军：全面战争	68/60
银河创世纪II联盟	68/60
模拟人生（中文版）	60/55
超级医生III	38/30
★百宝箱★	
金山词霸2001(专业版)	38/35
金山词霸2001(升级版)	19.8/19
金山快译.net2001(标准版)	38/35
金山快译.net2001(升级版)	19.8/19
金山毒霸（标准版）	98/90
金山毒霸（钻石会员版）	198/185
超级解霸 2000	38.8/38
超级解霸白金版	38/38
Redhat Linux7.0 精装版	38/35
Redhat Linux7.0 简装版	12/12
3DS MAX3.X 制作全面通	35/35
驱动之家	38/35
克隆专家	38/35
还原精灵	38/35
音速光驱	38/35
影音播霸	38/35
东方影都（标准版）	29/26
东方影都（经典版）	39/36
东方影都（立体版）	49
纯爱信纸	48/45
编程高手	148/135
2000 年万能工具库	35/32
大众电子贺卡 DIY	18/18
黑客防线 2－远程工具全面解析	28/28
魅力四射"多媒体秀制作高手	69.9/65
霸刀	49/45
会计资格考典 2001	38/36
千僖大餐	19.9/19
新电脑工具箱II	35/32
WINDOWS 9X/ME 注册表系统工具大全	28/28
卡通电脑设计宝典超值版	38/36
轻轻松松做闪客－FLASH5.0	35/32
决战黑客－追踪黑客全攻略	28/28
诺顿网络安全特警2001(中文版)	238/210
诺顿个人防火墙2001(中文版)	138/120
★攻城略地★	
英雄宝典——英雄无敌 3 攻略	18/18
攻略手札（2）	7/本
攻略手札（6、7、8）	7/本
沙丘 2000 攻略	35/35
麻辣大师 2－完全"网恋"攻略篇	28/25
梦幻模拟战（官方攻略）1 和 2	25 元
青涩宝贝亲爱密技（官方攻略）	28 元
★万智牌★	
大战役起始牌	99/90
大战役补充包	29/29
预言起始牌(英文版)	99/90
预言补充包(英文版)	29/29
玛凯迪亚起始包(英文版)	99/85
玛凯迪亚补充包(英文版)	29/29
宿敌起始牌(英文版)	99/85
宿敌补充包(英文版)	29/29
万智牌专用牌夹	128/118
进口透明牌套	20/20
红色牌套	60/60
黑色牌套	60/60
万智牌九格牌横	4/4
进口透明牌盒（100 张）	13/13
进口透明牌盒（150 张）	16/16
时空转移（预组套牌）	99/90
时空转补充包	29/26

晶合连锁



新天使帝国（珍藏版）

一场捍卫爱斯嘉大陆的和平圣战即将展开！

《新天使帝国》 是一款全部由漂亮美眉担当的RSLG角色扮演游戏，该游戏由大宇咨询经过技术的洗练后，在 《天使帝国》系列的基础上，重新以全新3D版推出。该游戏具有如下特点：

- 经典战略游戏--重出江湖
- 超眩3D场景--崭新视觉
- 华丽战斗特效--耳目一新
- 亲切操作界面--容易上手
- 完整转职系统--自组兵团

特别提醒：

该珍藏版内赠：

- 天使系列套卡（16张/套）
- 精美小兵天使PVC年历卡1张
- 主角天使及时贴1套（8张）
- 精美天使文具盒1只

出品：大宇资讯　类型：战棋+角色扮演
价格：68元　上市时间：2月



北京晶合时代软件技术有限公司总代理 · 晶合软件销售连锁组织总经销
全国各地软件专卖店及报摊书亭有售 《大众软件》邮购中心办理邮购
邮购地址:北京市海淀区苏州街邮局89-045信箱　邮政编码:100089
咨询电话:010-82634088、82634096、82634107、82634092
网上咨询及销售:www.jhpop.com(晶合软商网）
E-mail:jhyf@popsoft.com.cn



大宇资讯股份有限公司出品
SOFTSTAR ENTERTAINMENT INC.



简体中文版 28元

精灵幻境

以拥有自由与梦之羽翼的女神们所温柔守护的幻想国度为舞台，那里是可爱的精灵们终日欢唱的圣地。某一天，这个世界却不幸的遭遇到无情的诅咒，来自虚无之王的侵略使得精灵们丧失了善良的本性，治理幻境的四位女神亦沦为其阶下囚；昔日的美丽乐园失去原有的光彩，取而代之的则是一片未知的混沌……为了平抚遭受诅咒之精灵们狂乱的心，四名年少的"精灵使"怀抱这各自的理念与决心踏上了冒险的旅途。



简体中文版 38元

精灵幻境 2

遥远的天际残留的轨迹，冥冥中暗示着白色魔星的降临，精灵们善良的心性随之消逝无踪……为了寻回曾经拥有的幸福,精灵使们再度踏上冒险的旅途……混沌之风招来灾祸星,善良的精灵心性骤然巨变,美丽的幻境再度蒙尘褪色。

狂乱的精灵、
褪色的幻境、落难的女神，
交织成一段梦幻绚丽的冒险故事……

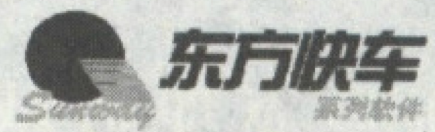


北京晶合时代软件技术有限公司总代理 · 晶合软件销售连锁组织总经销
全国各地软件专卖店及报摊书亭有售　《大众软件》邮购中心办理邮购
邮购地址:北京市海淀区苏州街邮局89-045信箱　邮政编码:100089
咨询电话:010-82634088、82634096、82634107、82634092
网上咨询及销售:www.jhpop.com(晶合软商网）E-mail:jhyf@popsoft.com.cn



大宇资讯股份有限公司出品
SOFTSTAR ENTERTAINMENT INC.

东方快车——翻译软件首选品牌



东方快车3000



Real Automatic......

全自动智能汉化翻译软件

......真的是全自动汉化翻译呦!



全自动智能汉化翻译:
只需选择该项功能，不用任何其他操作，即可自动实现英文软件界面汉化、各种英文、台湾 big 码窗口、文本网站的汉化翻译和中、日、韩内码自动转换等。

专业网络翻译引擎:
输入网址即可以完成翻译、转码，瞬间英文网站变为中文网站;

翻译更轻松
自动调用 800个常用软件汉化包，多种超大容量专业词库可同时使用，支持多种操作系统及中、日、英多种语言交流。

多种版本，更多选择
标准版：39元
升级版：21元
专家版：1280元
（老用户升级：300元）

好消息
现购买专家版，可凭回函卡
免费参加“电子化翻译认证培训”



邮购地址：北京市海淀区中关村南大街6号中电大厦10#　邮编：100086
收件人：实达铭泰　Http://www.sunv.com　电话：010-62501955 转 客服部



腾图电子出版社

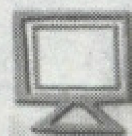
邮购
免邮资



豪杰立体影院

近期上市
敬请关注

看立体电影
玩3D游戏



轻点鼠标 2D转3D

- 独创解码立体合成技术，轻松变平面为立体
- 世界首创3D纠错技术，立体画面清晰流畅
- 可直接立体方式播放各类3D、2D影片
- 结合世界最新立体硬件技术，立体效果逼真，清晰夺目、层次分明
- 同步倍频原理设计，视觉无疲劳感，保护眼睛
- 可使用3D制作工具，合成制作出立体影片（如3DMAX制成左右眼AVI后合成立体AVI）
- 豪华播放界面，影音超强震撼，界面随意组合

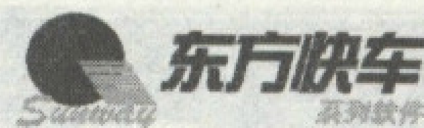


立体游戏 更多精彩

- 支持所有显示卡，无闪烁播放立体电影
- 支持所有标准3D引擎，多数3D游戏
- PCI卡同时支持两幅眼镜
- 高品质液晶镜片，高垂直扫描频率达160次/秒
- 人体工学设计，佩戴舒适方便，保护眼睛
- 将平面3D电脑游戏转换成立体3D电脑游戏

真正立体　保护眼睛

北京世纪豪杰计算机技术有限公司　电话：010-62557243　Http://www.herosoft.com



万众合力软件分销组织总经销

诚邀全国软件开发厂商、软件开发小组加盟
诚征全国各地经销商、代理商



¥38
(4CD+160页手册)

2001网页制作三剑客



¥28

大家来找碴II
最新型的IP益智类游戏



2CD
¥35

模拟至尊II
近2000款最新的街机模拟游戏



2CD
¥28

游戏2001全接触
几百个简单易玩的小游戏，
操作简单，趣味性强



¥28

e世情缘－世纪网恋大写真
虚拟的网络，
真实的情感
神秘浪漫网络爱情故事
春夏秋冬——为你演绎



加密解密实用大全
一册在手，畅行无阻
¥28



¥38

读者
宛如一曲悠扬的老歌，
永远荡涤我们的心灵



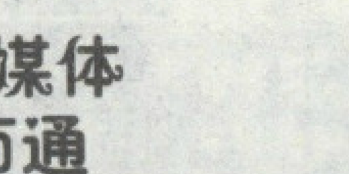
¥28

智能狂选
引领你直入中奖秘径



无限沟通——疯狂IP电话全解密
迄今为止收集最全面的
IP电话工具软件
¥19.8





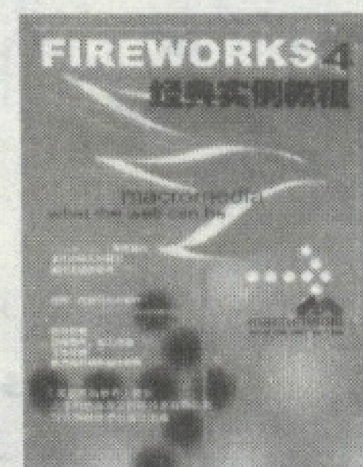
¥22

Dreamweaver 4 新编教程



8CD
¥48

网页+多媒体制作全面通



¥22

Fireworks 4经典实例教程

万众合力软件分销组织总经销

麻将不仅具有其独特的娱乐风格，而且集益智性、趣味性、博弈性于一体，还蕴含了底蕴悠长的东方文化，因而成为中国传统文化宝库中的一个重要组成部分。

麻将运动在我国广大城乡十分普及，流行范围涉及到社会各阶层，已经深入了千家万户，成为我国最具规模和影响力的益智体育活动。但是，不同地区的不同规则导致了一种玩法难以融汇贯通，不具备统一性，限制了不同地区麻将爱好者的交流。

北京亚偌科技发展有限公司根据国家体育总局审定的《中国麻将竞技规则》，推出了《中国麻将》游戏，既保障了竞技的规范化，又不失娱乐性，无论是初学者，还是"麻坛高手"，都可以一试身手。

现上市的《中国麻将》增强版应广大用户的要求，附赠详细的用户手册。不仅包含了本游戏的使用说明，还增加了《规则》下每种和牌牌型的详细说明。便于用户更好地了解《中国麻将竞技规则》。



中国麻将·增强版

★赠送完全精通手册 28元

黑客攻防技巧大全 II

电子邮件防暴终结者

保护你的电子信箱
——刻不容缓！

- ✓ 电子邮件概述
- ✓ 电子信箱防御技巧及动态演示
- ✓ 内部密码破解工具
- ✓ 破解必备字典工具
- ✓ 邮件安全工具
- ✓ 电子信箱攻击技巧及动态演示
- ✓ 共数百种攻击和防御工具
- ✓ 外部密码破解工具
- ✓ 邮件炸弹工具
- ✓ 邮件过滤器工具



28元

出　品：北京立方光年科技有限责任公司
电　话：010-62616172　62565767

精品推荐

神奇英语（2CD）	48	Linux 大全（2CD）	35	世界经典广告（影视篇）	38	大刀	68
电脑工具之家	30	网络编程技巧及实例大全	28	世界经典广告（平面篇）	38	孤胆枪手 II	60
时代音乐潮之经典卡通 MP3	25	黑客攻防技巧大全 II	28	世界经典广告（网络篇）	38	棋牌乐（棋牌游戏大全）	29.9
3000 万能工具库 II -家用软件大王	35	黑客攻击防范秘笈 III	26.8	三维动画设计梦工厂（3CD）	60	张宇 MP3 经典	25
另类精品软件宝典	28	实用软件工具集锦 III	25	Visual Basic 编程资源大全	38	任贤齐 MP3 经典	25
中国法律法规大全 2000	28	装机·必备测试驱动程序大全（4CD）	49.9	Visual C++ 编程资源大全	38	张信哲 MP3 经典	25
私人律师	28	网页制作实用宝典（4CD）	32	暴风战士	48	张雨生 MP3 经典	25
加密解密实用大全	28	经典美工素材大荟萃	48	轻松游戏屋(6CD)	49.9	张惠妹 MP3 经典	25



特约邮购
万众软件俱乐部

电　话：010-62510109、62510224(24 小时)
汇款地址：北京双榆树 101 号信箱
网　址：www.wzclub.com
总部地址：北京海淀路 171 号大华写字楼 B335
联 系 人：罗雪松
邮　编：100086
电子信箱：www3w@263.net
批发业务：010-82627435/36/37/38/39

（邮购免邮资）

广告咨询卡

我在贵刊 ______ 年第 ____ 期的 □ 彩色 □ 黑白广告中看到 ________________ 公司（厂家）______________ 产品（技术信息），希望：

□购买 □索取资料 □询问价格 □参加培训

读者姓名：______________ 年龄：__________ 职务：______________

电子邮件：________________________________

通信地址：________________________________

邮编：______________

填好后，请贴在信封背面。



我的榜评 TOP TEN 选票

姓名	年龄	我喜欢的5个应用软件
		1.
性别	电脑龄	2.
		3.
网龄		4.
邮编：		5.
地址：		

请将选票寄到：北京和平门邮局3056信箱
大众软件杂志社收 邮编：100051

《大众软件》读者评刊表（2001年第6期）

姓名		性别	□男 □女	年龄	
通信地址				邮编	

本期您最喜欢的栏目（请在相应栏目前面的方框内打勾，可复选）

□ 新闻速递 □ 新品初评 □ 专题企划 □ 前线地带
□ 专题综述 □ 实用软件 □ 晶合通讯 □ 游戏赏析
□ 硬件评析 □ 网络时代 □ 攻略指引 □ 在线争锋
□ 应用心得 □ 问题交流 □ 游戏剧场 □ 有字天书
□ 读编往来 □ TOP TEN

本期您最喜欢的文章（请填写该文所在起始页码即可）	本期您最不喜欢的文章（请填写该文所在起始页码即可）
1.	1.
2.	2.
3.	3.

本表请寄至北京和平门邮局3056信箱 大众软件杂志社收 邮编：100051

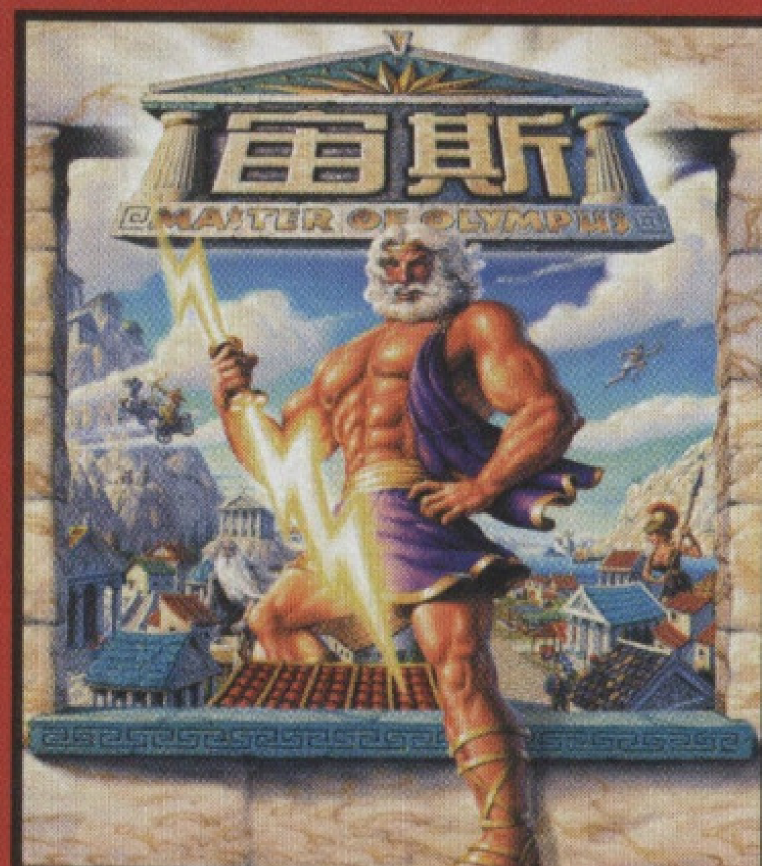
Ubi Soft 育碧软件

深海战将
DEEP FIGHTER

简体中文版 48元 双CD 3月上市

魂两万里，深海大决战！

动画真人出演，具备全真电影感
出色的声光效果，趣味的游戏进程
支持多人联网作战：感受深海Quake的奇妙感受



宙斯：众神之主

简体中文版 58元 5月上市

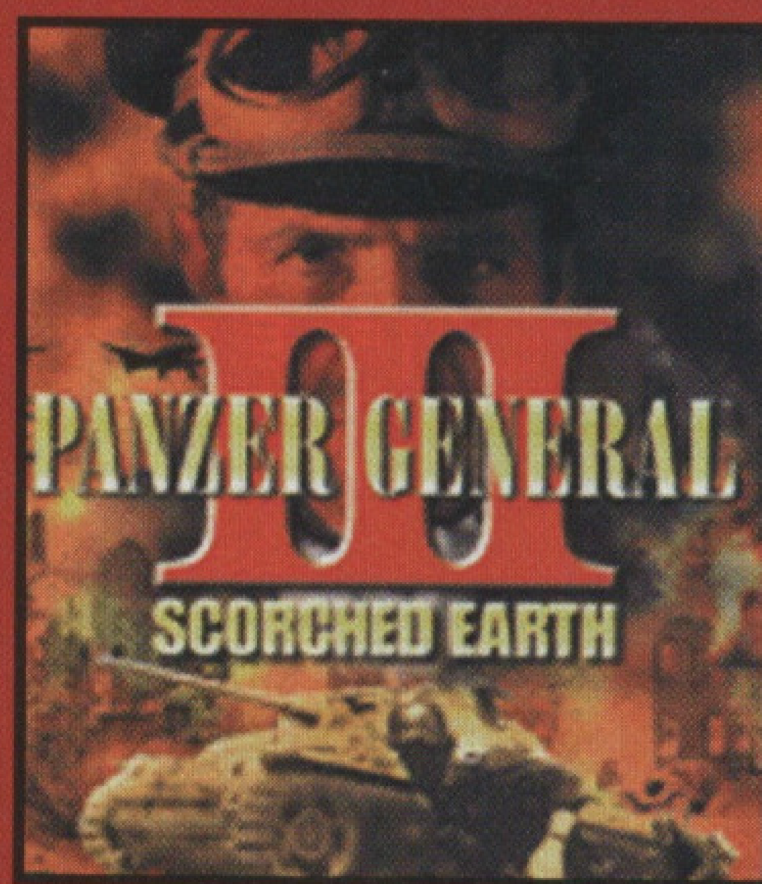
Sierra公司继《凯撒》、《法老》后又一古文明经营巨作，不容错过的古希腊神话经营模拟游戏。

简体中文版 48元
2001年3月上市

龙战士III
BREATH OF FIRE III



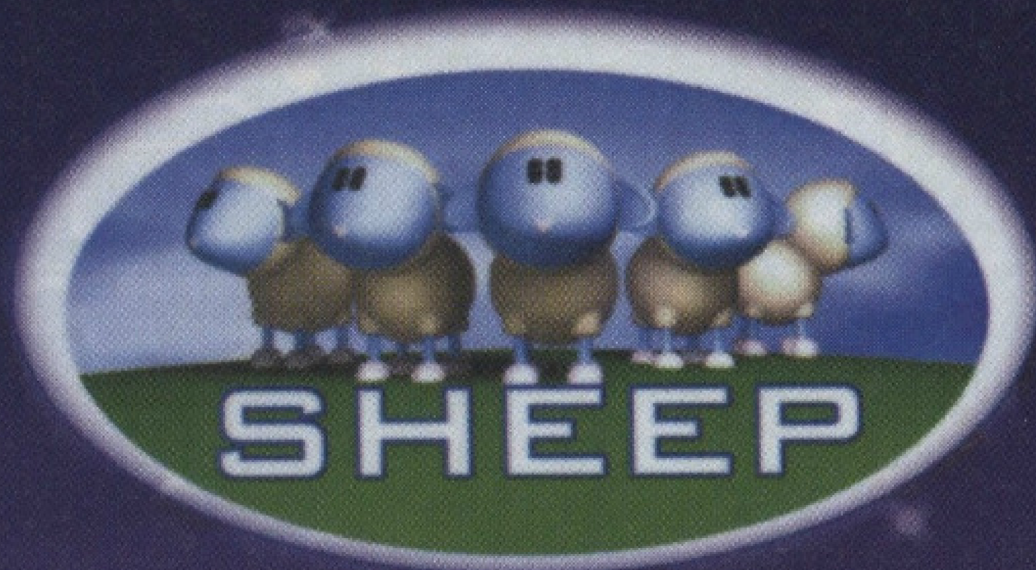
CAPCOM 唯一RPG经典系列名作终于登陆PC平台
曾荣获日本权威电玩刊物“FAMI通”
“年度角色扮演游戏金奖大赏”



装甲元帅 3

简体中文版 48元 5月上市

SSI公司制作的经典回合制战争游戏系列最新续作
以第二次世界大战为背景的战争作品
带您体验装甲部队集团作战无穷魅力



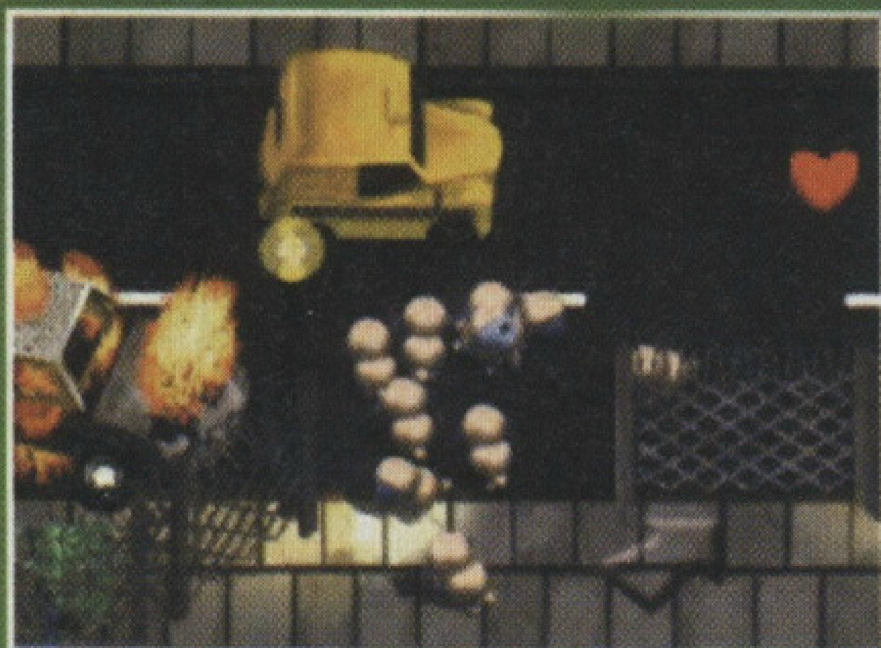
绵羊传奇

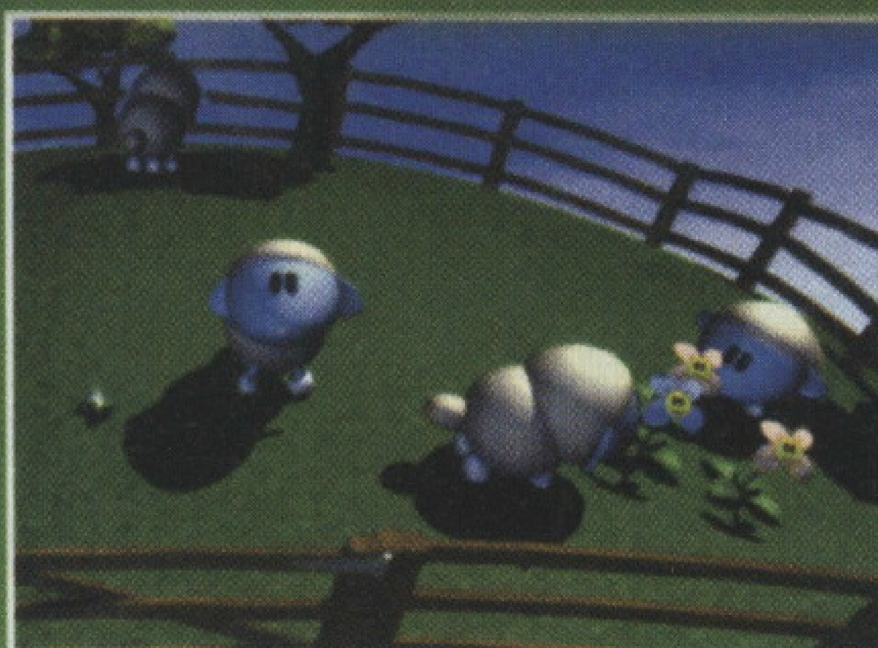
简体中文版
价格:38元
介质:1CD



它们已经翻越了无数的星系，
不远千万里最终来到了我们称之为"家园"的星球。
它们的目的很简单——假装傻乎乎的样子来研究这个崭新的栖息地。
但是这群小绵羊很快就将它们的任务抛在脑后，
取而代之的是去尽情享受和煦的阳光，
并很快沉溺于在葱绿的草坪上打滚嬉戏。

现在，它们该是时候返回家园了！







千年

武林恩怨 论剑千年
大型武侠网络 RPG 游戏

有着相当大的名气和用户群。游戏属于传统武侠RPG风格，故事背景设定在1000年以前，地图涵盖日本、中国大陆、高丽本土等，当时正是文化与武功的黄金时期，在各大陆的高手们都可以自己修炼武功、成立门派，在武林争战中占有一席之地！

首款大型
万人连线武侠
网络游戏
www.1000y.com.cn

《千年》客户端软件　　价格：38元/套（含1张《千年》游戏上网卡）
《千年》游戏上网卡　　价格：28元/卡（形式为包月卡）



北京晶合时代软件技术有限公司总经销
地址：北京市海淀区苏州街邮局89-045信箱
邮政编码：100089
咨询电话：010－82634088、82634096
82634107、82634092
网上咨询：www.jhpop.com(晶合软商网)



北京北极冰科技发展有限公司总代理



圣教士科技股份有限公司



570FD 变心了！

> 欲知详情，请亲临美格“珑行天下”大型巡回推介会。
> 3月15日 北京　3月17日 广州
> 3月21日 成都　3月23日 上海
> 3月27日 武汉

570FD MKⅡ 彻底变芯

1 变 **第二代平面珑显像管**
570FD MKⅡ 采用SONY第二代平面珑，色纯度提高31%，色彩更鲜艳！

2 变 **聚焦提高55%**
570FD MKⅡ 采用双聚焦显像管，用17"的架构制造15"，边角聚焦准确度提高55%！

3 变 **视频处理电路**
570FD MKⅡ 采用17"視頻輸出模塊，視頻帶寬大大展寬，色彩、聚焦、清晰度更加出色！

4 变 **电源**
570FD MKⅡ 超前采用PFC电源技术，抑制有害浪涌，过滤虚电流，显示器的安全和节能性能大大提高！

5 变 **低辐射标准**
570FD MKⅡ 通过极苛刻 TC099，更安全、健康、环保！



当年，美格**570FD**面世，
以"独孤求败"姿态屹立视
而今，为达最高境界，
570FD正式升级570FD M
"独孤求败"变"芯"了！

美格科技中国分公司
TEL:(021)62331495 FAX:(021)62331491 Email:chinamag@public9.sta.net.cn

区域总代理：广州讯威 020-87509011　北京华旗 010-62566688　上海美禾 021-62414084　成都美讯 028 -5250187
南京美威 025 -3614504　武汉美齐 027-87656430　深圳美灿 0755-3682220

授权经销商：

长沙讯威 0731-4125357	汕头福辉 0754-8368048	襄樊兴天科 0710-3259138	西安鼎原 029-8495688	苏州明瀚 0512-5517713
佛山高讯 0757-2220507	青岛琴奥 0532-3839094	十堰名伦 0719-8263333	洛阳乐敏 0379-4881715	杭州华力 0571-8912232
东莞源创 0769-2114142	无锡骏海 0510-2768941	海南美灿 0898-6726461	杭州友和 0571-8858091	重庆八达 023-68791673
珠海纬仕 0756-2131301	合肥联强 0551-3662120	大连华城 0411-3621415	宁波华力 0574-7292348	讯格科技 0871-5035451
南宁九方 0771-5871713	徐州华聪 0516-3804133	沈阳新天下 024-23966521	温州中南 0577-8844001	贵阳成冠 0851-5812390

（以上技术资料最终解释权归美格科技中国分公司所有，若有改动恕不另

KINGMAX™

Memory Technology Leader

服务器内存

笔记本内存

DDR内存

PC-150内存

胜者敢为天下先

创新追求无极限

凭借不断创新的企业文化和垂直整合的产业优势，胜创科技奠定了它在记忆体和电脑周边产品制造行业中的核心领导地位。

nyBGA
AM Module

KINGMAX™
www.kingmax.com.cn

EVSoft® 地球村　金版电子 JinBan Electronic Press　TAKUYO

驿动的心

简体中文版　双CD 48元

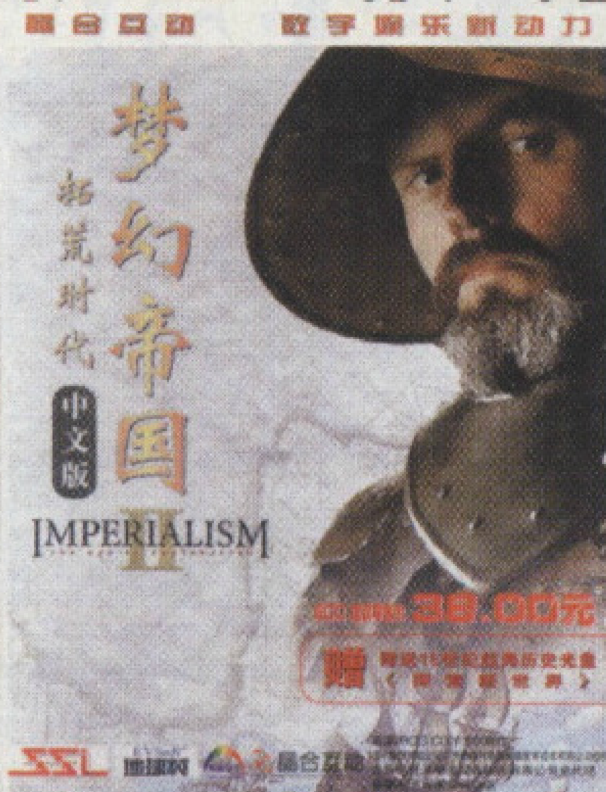
游戏类型：恋爱养成　制作公司：拓洋兴业
国内发行：晶合互动　版本：简体中文版

❤ 唯一可选男女主角的恋爱游戏，女孩子也要加入了，勇敢地追求自己心仪的男生呀！

❤ 7位女孩、5位男孩。你可以自由地追求喜欢的人，你还在等什么呢？

春季上市





上市热卖中！简体中文版
简装版：双CD 38.00
精装版：双CD 69.00元
（送T恤，帽子）

◆ 媲美《文明II》的策略游戏

● 高解析度的巴洛克画风，展现海权时代欧洲富饶的人文景观。
● 容易上手的操作界面，轻松的教学战役，让你快速进入经济、外交与战争的世界。
● 支持各种多人连线对战功能。

上市热卖中　简体中文版
简装版：双CD 38.00元
豪华版：双CD 69.00元

◆ 来自韩国的《心跳回忆》。

● 如何面对不同的爱情攻势充分展现自我的时机为了爱的力量努力吧！



晶合互动
JH Interactive Multi-media Software Co.,Ltd

北京晶合互动多媒体软件有限公司
通信地址：中国北京海淀区苏州街邮局89-045信箱
邮编：100089　电子函件：chanpin@popsoft.com.cn
电话：010 - 82635558　传真：010-82634615

邮购中心
邮购地址：北京海淀区苏州街邮局045信箱
邮编：100089
电话：010-82634092、82634107

分销电话：010-82634097、82634089
传真：010-82634088

晶合软件销售连锁组织总承销、大众软件邮购中心办理邮购　全国各地大众(晶合)软件销售连锁组织、软件专卖店及书亭有售。

这两天生铁又出去采访了，编辑导语的任务落在了我头上。有时看着他绞尽脑汁写东西的样子，实在是觉得好笑。我觉得文字这东西真是欺骗人的。写东西只是一个技巧问题。你掌握了技巧，就能写得好，就能掩盖你自己的真实想法。其实，我觉得生铁本人和他写的东西有很大出入（哈哈，他不会骂我吧）。

那天我看见一份文摘报上的文章，归纳了当今世界著名报刊对21世纪人类生活的种种预测——一看那题目我就觉得无聊。这种报刊游戏从我识字开始就玩起了。什么未来10年、未来20年，未来100年人类生活预测。果然不出我所料，这文章还是老一套。

《科学美国人》：清晨，咖啡壶会根据预定的时间开始工作，冰箱会识别牛奶包装盒上的有效期。掌上电脑的日程信息会传送到衣橱，那里不少衣物带有微型电脑，收到信息会为你自动做好调整……

《时代周刊》：50年后，全世界的人都使用一种电子智能货币。人们只用一张信用卡就能买电影票，住旅馆。支票将不再时髦。

《英国金融时报》：新的协调技术使我们能够回到工业时代自顾自的小企业组织模式……电子网络使这些企业能够利用过去大公司才能获得的信息……

看过之后就觉得想笑。有时老外的脑子也怪简单的。技术固然能改善人的物质生活，但是技术的进步却保护不了也改变不了人类的精神。酗酒、失恋、生离死别的痛苦，还有靠不断相互倾轧而前进的人类历史……这些和带微型电脑的衣服是不相干的。

而且另一方面，物质进步又影响着人们的思维方式，新的发展带来了新的思考。本期专题所论述的，就是网络时代发展到一个特定阶段的问题。在1年前，或者1年后，本文的价值都不象今天这样大。

白露



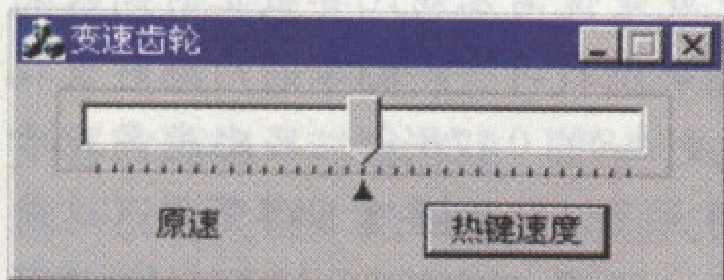
变速齿轮给在线游戏带来了什么？

本刊记者

……“变速齿轮”是一个神奇的改变游戏速度的程序，它是个免费软件，禁止用于商业目的。你可以免费使用或传播，但要保持文件完整，不要修改。这是世界上第一个可以改变Windows 9x下游戏速度的程序，可以加快也可以减慢游戏速度。所以，如果你觉得你的反应速度够快，不需要降低速度的话，那么就在那些磨蹭的游戏中加快速度吧。程序的使用非常简单，你要做的唯一事情是移动滑杆设定你想要的速度……

摘自王荣·变速齿轮0.22b自述文件

变速齿轮，我对这个容量仅有32KB的软件的认识，是从《石器时代》开始的。我并不介意在这里叙述一下我的回忆。那恐怕还是在春节以前的时候，单位里的一票家伙们开始疯狂地玩《石器时代》。再早些的时候，他们坐在电脑前不耐烦地点击着鼠标，间或发出一声叹息，其神态让曾经有过如此经历的我为之窃笑。



图：图为变速齿轮操作界面

但是几天过后，世界改变了。

我想用过这个软件的人在回忆起第一次试用加速齿轮的感觉，看着眼前的游戏画面以不正常的高速在面前掠过，原本烦琐的游戏过程缩短到瞬间——必须承认，这种感觉给人的印象是极爽的。看着他们兴致勃勃地操纵着自己的角色穿梭在画面屏幕上方，我根本无法意识到，这个程序会给现在的网络游戏带来些什么。不过这并不重要，我在几天之后就看到了后果。



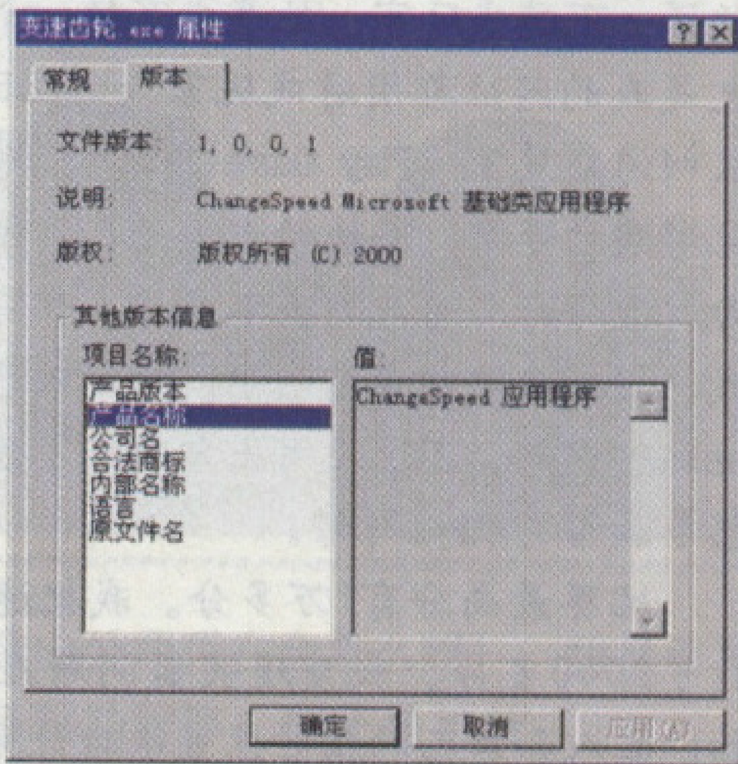
这个软件以近乎疯狂的速度在网络上传播，无数的玩家在相互交流使用这个软件的心得并大力将其推荐给其他人。与之对应的，我开始在《石器时代》中看到了很多健步如飞的家伙，他们几乎是呼啸着掠过屏幕。我还看到过朋友用这个软件，他的角色高速抖动着冲向敌人，战斗几乎是在瞬间就结束了。

几天之后，其它的网络游戏也相继受到了影响，《三角洲特种部队》（Delta Force）中开始出现了大量的高速移动的角色，他们在玩家眼前留下的只是影子，没有人能够打中他们，因为他们太快了，而他们却可以轻松地走到任何人的面前用匕首将他们刺死。

《半条命——反恐精英》（Counter Strike）中也是



如此，大量高速移动的人物出现在各个服务器中，他们甚至可以在购买时间未结束前将人质解救或将炸弹设置完毕。再往后，国内的《网络创世纪》（Ultima Online）、《网络三国》和《星际争霸》服务器也相继受其影响……



图：该软件的版本说明

渐渐地，世界其它地区也出现了类似的现象。在海外，诸多玩家被这种他们称之为“闪电人程序”的东西弄得措手不及，而CSNET讨论组中也一度充斥着各种语言版本的询问、斥责甚至谩骂。

“这东西改变了整个在线游戏。”

变速齿轮作者访谈

该软件作者王荣，在3年前开发了这个程序。之后他利用该程序参与了国外的一个游戏比赛并在比赛中赢得了冠军，获得了250美元。他把那次比赛的经历写成了一篇文章，发表在《电脑爱好者》上，以下是该文节选：

……今年8月4号，我从报纸上看到有一家名叫e-game的瑞典公司在进行游戏比赛，游戏不需要在线玩，只要在打到高分时通过互联网注册一下就行了，这正是我想要的，我感到一阵久违的激动。我从e-game的网站上下载了正在进行比赛的E-gon Adventures II（电子哥恩的冒险二代）。比赛总共进行8周，每周产生一次获胜者。奖品是由亚马逊（世界上最大的网络书店）提供的礼券，也就是他们的代价券。第一名250美元，第二名100美元，第三名50美元。在比赛结束后还将从获胜者中随机抽出一名，可以得到一台PS2游戏机。每个人每一种奖品只能获得一次，所以一个人最多可以获得400美元加一台游戏机。



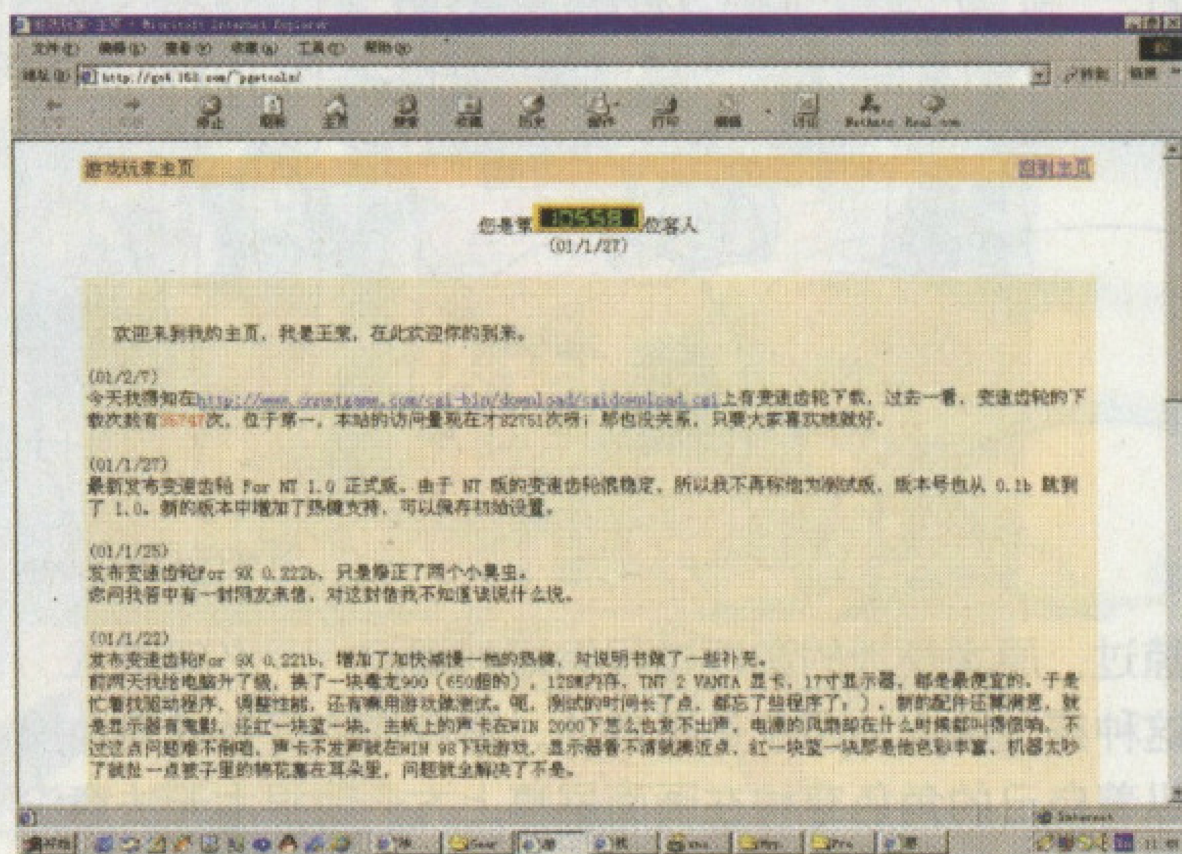
图：就是这个游戏使王荣获得了250美元。

游戏下载下来后我根本没有尝试使用整人专家或者我的游戏玩家修改分数，因为我认为既然这个游戏允许离线玩，就不可能用这些修改工具轻易地修改分数。顺便说一下游戏玩家，她是我写的一个游戏修改工具，这也是我的网址都用游戏玩家或者PGE命名的原故。为什么叫游戏玩家（Play Game Expert）呢？她的英文意思是玩游戏的专家，而她的中文意思则是游戏玩弄专家，因为我觉得有些游戏简直不是我在玩它们，而是它们在玩我，超级无聊却变态的难，所以我想有个工具，能真正地玩玩它们。不过在写出之前我不想对她多说什么，只想尽我努力把她写好。

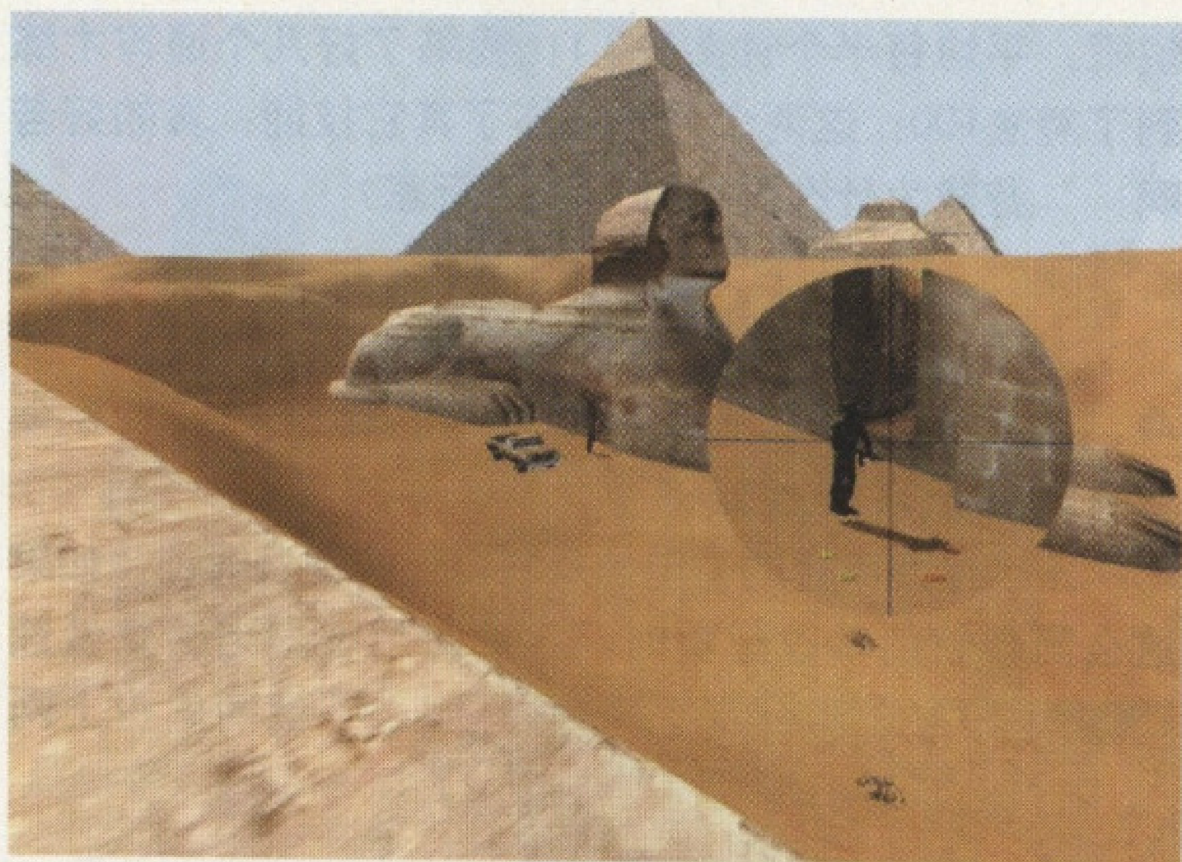
比赛最高分有1万多分。我把速度降低16倍后，只打了2000多分。我发现关键问题在于，由于没有参照物，敌人和自己的相对位置很难计算。我就在桌面的背景上放上画有横线的墙纸，但是墙纸上的横线不能穿过游戏画面，管不了多大用，于是又写了一个程序，在屏幕上画上能穿过游戏画面的横线，如图一所示。标题为变速齿轮的窗口就是变速齿轮0.1b版。标题为E-gon Adventures II的窗口就是比赛的游戏。标题为Lines的窗口画出屏幕上的这些横线，这些横线穿过了游戏画面。但我仍然只能打到8000多分。其实在玩格斗对战游戏时降低8倍就足够了，而一般的动作游戏象孤胆枪手（MDK）降低4倍就已经慢得让人无法忍受，但是这个游戏降低16倍我仍然觉得不够，我得让她降低更多。但是0.1b版的程序太乱，难读难改，我决定重写全部程序，这就是变速齿轮0.2b版，如图一所示。新程序加快减慢最大都可以达到256倍，并且改进了算法，使她更快更稳定，又把界面上所有不必要的东西都删了。然后又在画线的程序中加了几条竖线用来帮助计算提前量。这是必须的，因为游戏越往后速度越快，提前量的计算也越来越困难。

在一切准备就绪后我自信地以为已经不可能有人能打出比我更高的分数。为了确保能够拿到第一名，又不至于分数高得离谱，直到星期一早上4点钟我才向e-game注册了一个10391分，这个时间相当于瑞典当地时间星期天晚上9点，也就是说离本周比赛截止时间仅剩不到3个小时。星期一晚上我再去e-game的网站时发现有个人打了一个比我更高的10476分，只比我高几十分。我不甘心，我要拿第一名，我要拿世界冠军（这是一个面向全球的比赛）。于是又在第8周打了一个11625分。这是所有已经注册的分数中最高的。但是我在比赛结束后发现有个人又打了11825分，整整比我高了200分。

自从我第一次获胜后，e-game始终没有公布新的获胜者名单。一个月后，我给e-game写了封E-mail，说我发现你们的程序有个漏洞，但是除非你们同意仍然给我奖品，否则我不想告诉你们这个漏洞在哪。这回e-game终于公布了新的获胜者，我获得一次第二，一次第一。不久又收到e-game的E-mail，说如果我把漏洞告诉他们，我仍然可以得到奖品。我把变速齿轮寄给他们，终



图：王荣的主页



于收到了亚马逊的250美元礼券。

从2001年2月8日开始，我以E-mail方式对变速齿轮的作者——王荣先生进行了访谈，在访谈中，我们回避了一些技术问题，把重点定义在该软件的开发初衷、开发历程和今后的道路上。以下为整理完毕的访谈记录。

记者（以下简称记）：请问您是基于什么念头开发的这个软件呢？也就是说，您开发这个软件的初衷是什么？

王荣（以下简称王）：也许是自小争强好胜，我特别喜欢玩格斗对战游戏，却从小缺少运动天赋，动作迟钝，反应又慢，结果总是被别人打得很惨。我想好好研究一下游戏，但是对战游戏速度太快，我根本看不清，例如不降低速度，大概很少人知道隆和KEN出升龙拳和波动拳在时间上的差别。DOS下的游戏修改工具都有降低游戏速度的功能，我想这倒是很不错，这样我就可以清楚地看清动作，研究最好的克招方法，还可以先把速度降低，等练好了再慢慢加快。可是DOS下的工具变速的效果太差，画面剧烈跳动，键盘鼠标也变得很不好使，几乎没有实用价值，而且大部分游戏根本改变不了速度。另外有些游戏场景转换缓慢，而且不能跳过，对攻关有重要提示的对话却显示得很快，这个倒可以加快却不能停下来，真不知道他们是怎么想的，所以我非常希望有一个程序能完美地改变游戏的速度。



记：能讲讲您在开发这个软件过程中的一些趣事吗？

王：对我来说写程序大概就是最有趣的事，我也一直只是把她当成自己的业余爱好。另外，由于变速齿轮的变速效果极其完美，我预计有人会真的以为她加快了电脑的运行速度，所以我的常见问题问答中除了网友来信的解答外，第一个问题就是“变速齿轮真的能加快电脑的运行速度吗？”但是仍然有人，甚至美国的网友问我做了什么让电脑的运行速度加快？

记：这个软件的工作原理是什么呢？（拜托，说得能让我们理解一点……）

王：这个能不说吗？如果您知道微软如此害怕黑客入侵，您就该理解。

记：那么，大致讲一下您这个软件的开发历程吧？

王：在我学习Windows 95编程时，我发现我也许能改变Windows游戏的速度。但是Windows对程序执行有很多限制，我无法随意干我想干的事情。我知道在0级特权级下可以，但是普通的程序却运行在特权级3下。微软总是说要得到0级特权级必须写个VxD（虚拟设备驱动程序），于是我开始寻找写VxD的资料。

我在一本杂志上刊登求助信息，称愿用两倍于原价买一份DDK（用于写VxD的程序），也算悬赏吧。当时我有一份不错的工作，可说是有钱又有闲，所以我觉得这值得，但是没有人给我回信。又向一篇介绍VxD文章的作者求助，一开始他还是回了E-mail的，但是当我说到愿用两倍于原价买一份DDK的时候您猜怎么着？他却不再回信了。于是又写E-mail给金山公司，说我在写一个比《金山游侠》更好的游戏修改工具，但是需要DDK。如果程序写出来了，我可以把它送给你们，只要把买DDK的钱还给我就行了。

为什么说还有个比《金山游侠》更好的游戏修改工具呢？当时《金山游侠》只有一代，整人专家也只有5.0版，它们用的都是内存的物理地址，在Windows下这个地址在游戏中是经常变化的，每次运行都得重新搜索。我发现Windows 95用的是平面地址，而这个地址在游戏中完全可能是固定的，如果使用平面地址搜索数值，就不用每次运行都重新搜索，岂不是比它们更好？但是没有回信（不知金山公司现在会怎么想）。我甚至写了一个DOS下的设备驱动程序，但还是不行。



不久我发现Windows 95的结构很复杂，而且为了

照顾DOS和Windows 3.1程序的兼容性，Windows 95给了它们较少的限制，同样对32位程序的管理也不太严格，我甚至能确实地执行一些特权指令。

为什么说确实呢，因为在Windows 95的DOS下有些指令是被模拟的，而不是真正被执行。"有漏洞"，我闪过这样的念头。后面的一些大概得发表在专业编程杂志上了，更加超出这本杂志的范围，所以不说也罢。解决了最大的问题，后面就容易多了。我把自己的设想写成程序，然后测试效果。实际效果好得超出我的想象。后来过了很久我才知道DDK可以从微软官方网站免费下载，真是……

记：在这个软件出现之后，很多人在网络游戏中使用它，从而影响了游戏的平衡，您对此是怎么认为的呢？

王：我写这个软件只是想在单机上运行，从没想过用在网络上。那几个比赛也是因为我估计他们在打的时候不需要联网，只要打完把高分注册一下就行了，我也从没把它用在别的网络游戏中过。其实没钱也是一个原因，对于RPG类的游戏我认为应该使用，把大量的时间用于无聊的练功太不值得，就是单机版RPG上我用了游戏修改工具后，那些走不完的路，无聊的迷宫和又多又磨蹭的战斗我已经受不了了。时间就是生命，这样做根本是慢性自杀。我觉得应该显示一张地图，然后想到哪就到哪。有钱的人能用机器人，没钱的只有用作弊器，也算公平。对于《三角洲特种部队》一类的游戏则不应该用，即使大家都作弊也不好玩，改版的《街霸二代》玩的人没有普通版的人多就是一个证明。



记：很多人指责这个工具会毁掉大部分的网络游戏，因为您为心存作弊的人提供了作弊的工具，如果今后使用变速齿轮成为一种普遍现象，您会如何处理？

王：我没想到变速齿轮会如此大范围地被使用在网络游戏中，其实它是为单机游戏设计的，写它的主要目的是用来降低格斗对战游戏的速度。我不希望有人把它用在《三角洲特种部队》这样的动作游戏中，这会严重影响游戏的乐趣。对于RPG类的游戏则很难说，因为像机器人、同时练两种功一类的工具还是很受人欢迎的。有网友告诉我："一个人的总技能是50000点，练功快的时候大约每十几分钟技能上升0.1！就拿我练魔法来说吧，平均每半个钟头升0.1！我练了好几个通宵才练到了魔法100！这两个月我还练了其它技能，真的好苦啊！"游戏为什么要这样"玩"玩家？

记：另外，很多人在网上应用了这个工具之后，发现系统显示联线时间很长，请问电信是否会按系统显示联线数据计费？

王：这是不会的，电信局有自己的记费时钟。如果这么简单就能修改记费时间，那么用变速齿轮降低速度，不就能免费上网了？

记：使用变速齿轮是否会损坏机器？

王：用变速齿轮加速时确实会使CPU满负荷运行，但是大部分游戏以及很多软件，例如制图、性能测试软件等，运行时CPU都处于这种状态。使用变速齿轮时CPU的温度并不比这些时候高，所以使用它并不会使CPU烧坏。CPU烧坏的最大可能是超频，其次还有风扇没装好，风扇停止转动等。

记：您还会继续开发/完善这个工具吗？您对这个工具的未来有什么设想？

王：我会继续开发/完善变速齿轮，我希望它能商业化，因为一边写着程序一边要为生活发愁，是很难长久的。

记：最后，您还有什么想对读者说的吗？

王：非常感谢网友们的支持和鼓励，尤其在0.21b版变速齿轮写出来后，我经常想"已经很完美了，这大概是'最终'释放版了"，但是由于网友们的支持和鼓励才让我知道有改进的必要，非常感谢大家。另外如果你们《大众软件》愿意，也可以把变速齿轮放到网站上，只要不是盈利性的使用以及分发时不收取任何费用都是允许的。

本身并没有错，错的只是使用的人

2月2日，一名署名为443@GZ的玩家在变速齿轮网站的讨论组里发了一篇文章，全文如下：

"您写的这个变速齿轮，不可否认是个好东西，也确实很有效。但您知道这个的结果是什么吗？所有的网络游戏都有无数的人用这个作弊，《三角洲特种部队》



中一个服务器最多时有8个人作弊，要知道一共才16个人啊！

《半条命——反恐精英》中更加夸张，很多水平高的玩家都被指责为作弊。

大家每天都在争吵，所有的人都失去了信心。

我想这就好比游戏在中国，本身并没有错，只是使用的方法问题。

我很佩服您的编程水平，但是您能不能再写一个监测变速齿轮的东西呢？

这样大家也都好，您说呢？”

这个发言还是比较理性的，因为在一片“作弊软件”、“变态齿轮”的叫骂声中，发言者能够冷静地说出“本身并没有错，错的只是使用的人”的话。在浏览变速齿轮相关话题的时候，我经常有这样一种奇怪的想法，即：现在的玩家对待事物的态度，是不是仍然是简单而粗暴的？就好比现在大部分父母对待游戏的态度一样。这种想法起源于很多帖子，我看到无数人用最恶毒的话语辱骂变速齿轮、变速齿轮的作者及使用这个软件的人。但实际上，只要冷静思考一下就会发现，这种辱骂是完全没有根据也没有道理的。就像我们经常拿来反驳那些“电子游戏海洛因论”说法的人：枪可以用来杀人，也可以用来救人。电子游戏没有逼谁去偷家里的钱，如果说一个人因为沉迷于电子游戏而去偷去抢去杀人去当三陪小姐的话，那么问题完全在于其自身而不在于电子游戏本身。这种说法每每得到玩友的称赞，但是现在，我突然发现，我们很多人在犯着同样的错误。这样的话，我们是否能够说：变速齿轮作为一个软件，诞生在一个错误的时间，应用在了错误的地点。



变速齿轮有什么错误？没有。作为一个软件，它本身是没有任何错误的。作为开发者而言，王荣先生的开发初衷也可以说是没有错误的。那么，问题出在谁的身上？应该是出在那些在《石器时代》中如风如魅的角色身上，出在那些在《半条命——反恐精英》、在《三角洲特种部队》中奔跑如飞的人身上。

这些人和变速齿轮有什么关系？变速齿轮只是一个工具，有需要的人可以用这个工具帮助他达到自己的目标，关键就在于——这目标本身究竟是什么。

在很多童话或民间传说中，我们都可以听到同一种类型的故事。故事的大致结构是这样：有一件宝贝，可以让人们实现自己的梦想，一个坏人拿到了这东西，鱼肉百姓或者去找什么金山银山。但这东西终于还是被好人拿到了，为人民谋了福利，坏蛋下场非常悲惨——剧终。

这个故事有很多版本，比如中国的神笔马良、马兰花、宝葫芦、人参娃娃什么的……还有武侠小说里的武林秘笈，基本也是这样。关于这个故事，国外也有不少版本，但是基本大同小异，当然故事的关键就在于那件宝物。

记得小时候我听到这些故事的时候，自己曾经偷偷地想得到这件宝物。小时候爱幻想，又没事做，就一直想下去，想得到宝物之后准备做什么。当时的想法现在已记得不太清楚了，隐隐约约记得最想得到的是一套《三国演义》的连环画，然后整个学校停课让我可以一口气看完它……最好一个大商场里的人都消失，让我能在里面使劲跑，看上什么拿什么……

关于这件事情，还要补充的是，不但是我，我问过其他的朋友，他们的想法基本上也都和我相近，当然细节不同，但基本都是一个方向——严格地为自己谋福利。我想，不但是我和我身边的人，其他的大部分人也都基本是这种想法。

这就引出了一个问题——当你，得到了一件足以令自己的能力超越其他人的物品或一种方法的时候，你会如何？

你会如何？

你会如何？

你真的相信自己会按你想的那样做吗？你真的相信自己能够抵御这种诱惑吗？你真的相信你可以控制自己



吗？

我曾经看过很多探讨所谓人类本原欲望的东西，那些在我印象中都留着长长的胡子的哲学家们在书里很严肃地告诉我们——人的欲望不可遏止。当然，他们认为自己是深入到人们的内心去探究到这个结果，按他们的说法，任何人都有着坚定不移的为自己谋求力量的欲望。同时，大部分人内心中同样拥有出人头地的欲望。这或许可以说明，除了方便和快捷（实际上这是很多人宣称自己使用这个软件的原因），大部分人作弊的理由就是要"异于常人"，也就是说，作弊者通常希望快速地得到一些其他人所无法拥有（或是通过正常手段无法快速得到）的能力或物品。而这么做的理由，就是要满足自己的内心需求。说起来，这和女人想穿漂亮的昂贵的罕见的衣服没有什么区别。

在现实中他们无法达到这一点，但在虚幻中，他们可以很轻松地做到。

必须指出的是，我个人认为，在真实和虚幻这两个不同环境下，人们得到的心理满足并没有太大的区别。实际上，当一个人意气风发地走进自己的办公室面对着无数名员工的时候，其满足感与他志得意满地面对着一个虚拟的王国发号施令并没有什么本质的区别——如果那家伙真的对这个游戏很投入的话。

如果我们看一看在线游戏的发展历程，我们就可以发现，作弊工具其实一直都伴随着在线游戏的成长而成长，在最早的MUD类游戏中，玩家们就已经开始使用可以自动练功的机器人，之后的《网络创世纪》更是有一大批辅助工具，其中不少是被Origin公司列为违禁的。再之后的《无尽的任务》（EverQuest）使用了全屏禁止切换的办法企图控制作弊器，但玩家仍然可以使用切换桌面的方式来满足自己的需要。到了现在，本身设计存在缺陷的《石器时代》成了辅助工具的沃土。

其他的主视角类游戏也是如此，远古的作弊现象已不可考，我所知道的，在QUAKE时代，能够透视的作弊工具就已经出现过，到了现在，《三角洲特种部队》中的空中飞人和《半条命——反恐精英》中的自动击中对手头部的程序也已经让所有玩家见惯不惊了。

如此看来，按上文的结论来说，作弊行为的出现几乎可以说是理所当然的现象。当然，按照那些哲学家的说法，人性本来就是悲哀的，再进一步看，人类的最后结果都是孤独地死去，所以，我们没有必要进行再深一步的研究。

我想，这个道理不必多说，但我觉得有趣的是，在我们声嘶力竭地向别人解释这个道理的时候，自己是不是也在犯着这个错误？

一些"奇怪"的现象

还是以《石器时代》这个游戏来作比喻，只要连入《石器时代》，就会看到满屏幕都是高速移动的人物，如果没有加速器，就没有人带你组队；如果没有加速器，就没有人和你一起打怪物；如果你没有加速器，你就无法和其他人做任何事情……

这就造成了一个荒谬的局面，不合理的游戏方式倒成了正确的游戏方式，而原本正确的游戏方式，却因为群体的力量成了禁止的游戏方式。这不禁让我想起了一个类似的故事。

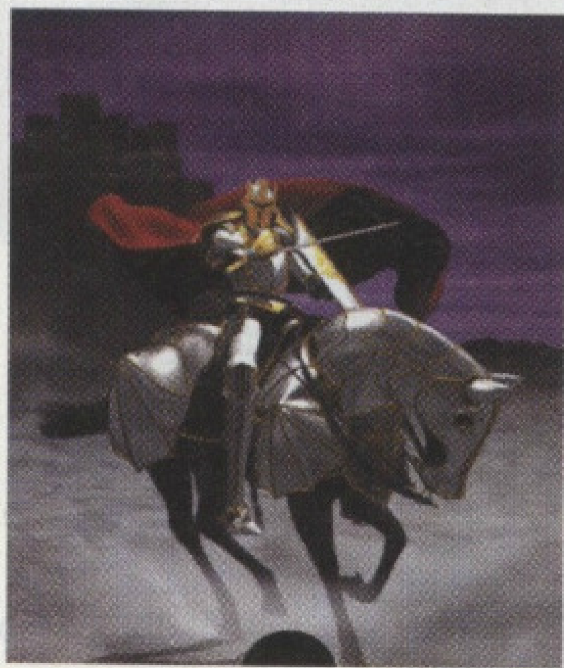
让我首先在这里简单讲述一下这个故事：一天，一个王国的大臣跑到国王面前告诉国王，说王国里的人都喝了一口井里的水，之后全部变得疯狂了，到现在，整个王国里只剩下两个正常的人。大臣问国王该怎么办，国王马上回答——马上去喝那口井里的水。

最初看到这个故事，我觉得有趣的是关于社会的疯狂——如果整个社会的人都是疯狂的，那么正常的人就会被视为疯狂。那么引申开来，所谓"疯狂"和"正常"，全部是相对而言。再深想下去，也许我们现在就是疯狂的，而街道上那些蓬头垢面朝我们微笑的疯子却是正常的……所谓辨证，恐怕就是这样。

现在，我们面前的《石器时代》，好像就是那个拥有着疯狂之泉的王国。人人都在饮用疯狂之井中的泉水，而没有喝的，只有一个人在原野上行走——实际上，我很怀疑现在是否还有这样的玩家。

接下来会发生什么？在接下来的游戏中将直接出现时间压缩的选项？就好像现在的飞行模拟游戏中一般都会提供2×、4×、6×到

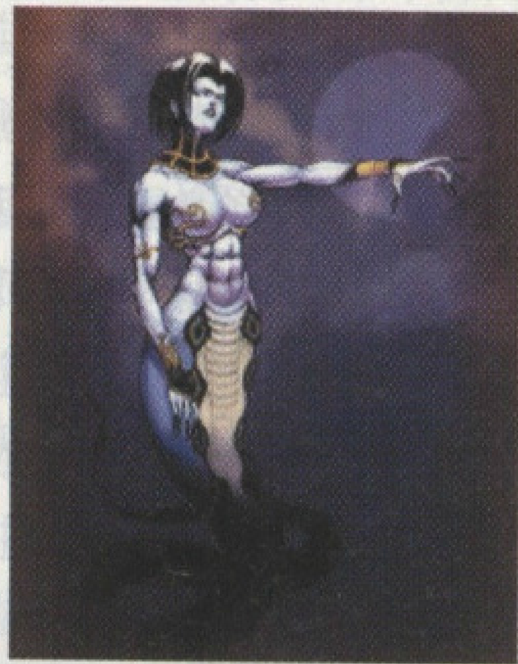




8 ×的时间压缩比一样？玩家可以自由选择时间压缩的比例？

但这也不行，结合上文，我们可以得出结论，新的作弊行为总是会出现。在《石器时代》中人们使用变速齿轮，其目的很大程度是为了让自己能够在角色的等级上胜过其他人；在《三角洲特种部队》中使用这个软件，其目的很大程度是为了让自己能够在杀人能力上超过其他玩家；而对于那种打开了很夸张的程序以至于让自己在天上飞翔的人，我目前认为他们是存心在捣乱——也就是说，他们玩这个游戏的目的就是为了让别人愤怒。

还是让我们回到这个被大量用于作弊目的的软件上来吧，有趣的是，相较于一些大型网络RPG游戏（Massively Multiplayer RPG）来说，具有直接对抗性的在线主视角射击游戏玩家对于这个软件的反映是截然不同的。前者大多数对这个软件持赞扬态度，而后者对这个软件的态度却是大力贬低甚至破口大骂。我不喜欢辱骂本身，但我认为这种自觉自发抵制作弊的行为倒是一个不错的现象。因为作弊，真的会葬送游戏本身的魅力。



我已经听到了很多人宣称因为使用了加速程序而对《石器时代》丧失了兴趣。加速程序的出现，大幅度缩短了玩家在地图上探索的时间和精力——而这种步骤恰好是构成大型网络RPG游戏的重要因素之一。探索、挑战、对未知世界的好奇……当这些全部被屏蔽了的时候，网络游戏还能剩下什么呢？

但是，大部分玩家在一开始并不能意识到这些东西，他们只是考虑到自己可以更快地升级，可以更方便地打倒敌人，让他们在屏幕里来回飞舞。眼前的东西总是比未来的东西来得实际，是不是？而最后，当他们发现这个程序可以令游戏感到无聊的时候，他们已经无法容忍关闭加速之后的缓慢了。



而主视角射击类游戏就不同，这种高对抗性的东西是绝对不允许任何不公平因素出现的，玩家们不会容忍一个飞在半空中向自己头顶发射火箭弹的人的存在。而且，由于主视角射击类游戏的小范围性，任何作弊的行为都可以被马上识别。这毕竟是表现自己功夫的游戏，这恐怕就是在主视角射击类游戏中没有大范围作弊行为的原因——除非这家伙并不在乎自己被大多数玩家唾骂，或者，他本身就要追求这种唾骂。



我想很多网络游戏公司会很尴尬，因为可以预计，如果彻底禁止该软件的使用，直接导致的后果将是客户的流失；而不禁止该软件的使用，则无异于在扼杀网络游戏的生命力。试想，如果玩家迅速对这个游戏失去了兴趣，游戏厂商先期投入的大笔资金如何回收？两种选择，如何取舍？

最后

开发《网络三国》的程序小组于2月15日更新了《网络三国》的启动文件，就此问题在程序内做了有针对性的变动。更新后的《网络三国》如再有玩家使用变速齿轮及其类似的作弊工具将会被自动踢出游戏，保障了玩家公平竞争的游戏前提，大大改良了网络游戏的竞争气氛，也成为国内第一家杜绝变速齿轮的网络游戏。

开发《半条命——反恐精英》的Valve已经发布了该游戏的修正程序，新的修正程序禁止了玩家在游戏中使用加速类软件。

开发《三角洲特种部队》的Novalogic到目前为止尚未发布任何升级程序，但是国内的服务器已经开始永久性Ban掉了利用该软件作弊的玩家。

《石器时代》的玩家使用辅助软件率基本达到100%，而且更先进的辅助软件已经开始在玩家中流行，玩家可以用该软件调整游戏速度、遇敌频率等等数据。

……

可以预料，在不久的将来，随着各大厂商对该事件的重视，此类软件将在在线游戏中逐渐消失，我们不会再在在线游戏中看到奔跑如风的家伙，而关于变速齿轮的辩论也将逐渐消失直至平静。

但是，你我都知道，历史，从来都是有惊人的重复性。

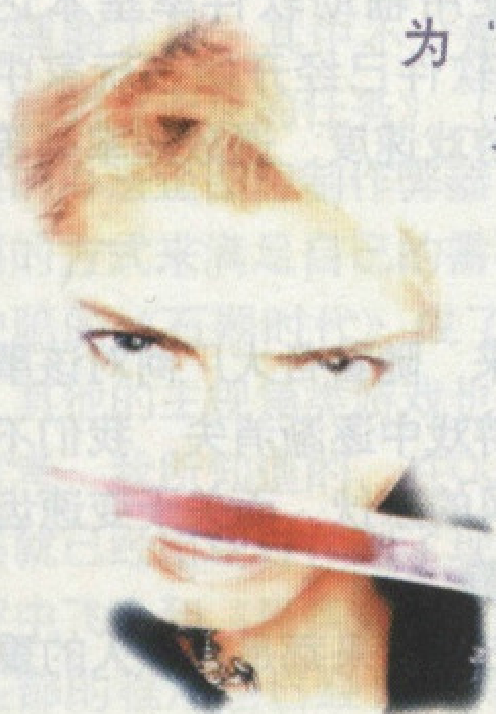
烽火传书



一只猫静静地伏在池塘边，全神贯注地观察着水中的猎物，此时此刻，它已经完全克服了天性中对水的恐惧，全身既不紧张也不松懈，而是以一种近乎完美的状态等待机会，作出瞬间的一击。在南大西洋里，一群体型庞大的露脊鲸随着暖暖的洋流舒适地潜行，在海水巨大浮力的帮助下，这些巨鲸的每个动作都如舞蹈一般优雅，它们用世界上最低沉的歌声与数千海里外的同伴联络，以这鲜为人知的方式嘲笑人的无知。在大多数非洲动物焦急地盼望雨季到来时，秃鹫却显得颇为悠闲自得，虽然和地面上挣扎的其它动物只相隔不到百米，可它们似乎并不受疲倦和饥饿的干扰，只需略微调整翼尖的几根羽毛，秃鹫们就可以凭借上升气流整天地挂在天上，至于食物，就要看下面的家伙能撑多久了。

一切都依靠着本能和天性，从不需要刻意去学习，这大概就是“天才”的意思吧。在以往接受的教育中，我听到太多关于“努力”的学说，什么“只要功夫深，铁杵磨成针”、“百分之一的天分加百分之九十九的勤奋”……也许是单纯为了鼓励人们勇往直前，也可能是害怕自己率先自暴自弃，总之最后要告诉我，真正意义的天才是不存在的。但是，一直以来，总能深深感受“天才”的重要，不论别人如何掩盖，我都会在各个领域发现他们的存在。无心否定后天努力的意义，但我也绝不相信勤奋可以代替天分。他们就象一左一右的两支翅膀，失去任何一个也不可能起飞。但不同的是，任何人都有可能在后天付出巨大的努力，这对于所有人是公平的，而天生的东西又怎么能学到呢？你可以将后面的百分之五十做到尽善尽美，而有些人生来就已经做到了。看看在历史上留下名字的人吧（政客除外），正因为这些天才，人类才可以骄傲至今。

除了天分，许多与生具来的东西都被人忽略或刻意掩盖了，这些被称为“天性”的东西才是真正连接世界的纽带。因为饥饿而产生杀戮，因为欲望而产生争斗。不同民族的语言难以沟通，信仰也不尽相同，但当我们悲伤时都会留下泪水，高兴时会发出同样的笑声。为了子女，所有母亲都会挺身而出；为了后人的存活，我们都在不知不觉中努力。我不知道爱玩儿是不是人的天性之一，希望是吧，因为只有天性才不会随时可能被抛弃，而我们也因为最牢靠的纽带连结在一起。



天堂鸟

龙战士III
Breath of Fire 3

游戏类型：角色扮演
制作：CAPCOM
发行：UBISOFT



CAPCOM制作的动作冒险类游戏的水平大家是有目共睹的，但是他们开发制作的RPG游戏究竟是什么样子的呢？且看我揭去它神秘的面纱。《龙战士III》讲述的是一个发生在远古大陆上的神秘故事。在这片大陆上，机械文明早已成为过去，而原本生活在这里的龙族也毁灭了，它们的尸体却凝结成了一块块蕴含巨大能量的矿石，其中有一块巨大的水晶，里面用结界保护着一只小龙。采矿工人们破坏了水晶结界，并把小龙关进了铁笼，小龙运用自己身上神秘的力量冲破了拘禁，并化身为一个蓝发少年，自此踏上了寻找自己生命答案的旅程。玩家扮演的就是这名蓝发少年，冒险的过程中还会遇到很多个性十足的伙伴，比如虎族的雷、公主妮娜、机械师毛毛等等。玩家可以指挥这支冒险的队伍去完成各种任务，伙伴之间也会有不寻常的事件发生。身世之谜的故事主线带动着复杂的支线剧情不断发展，玩家也将逐渐融入到这个美丽的传说中去。



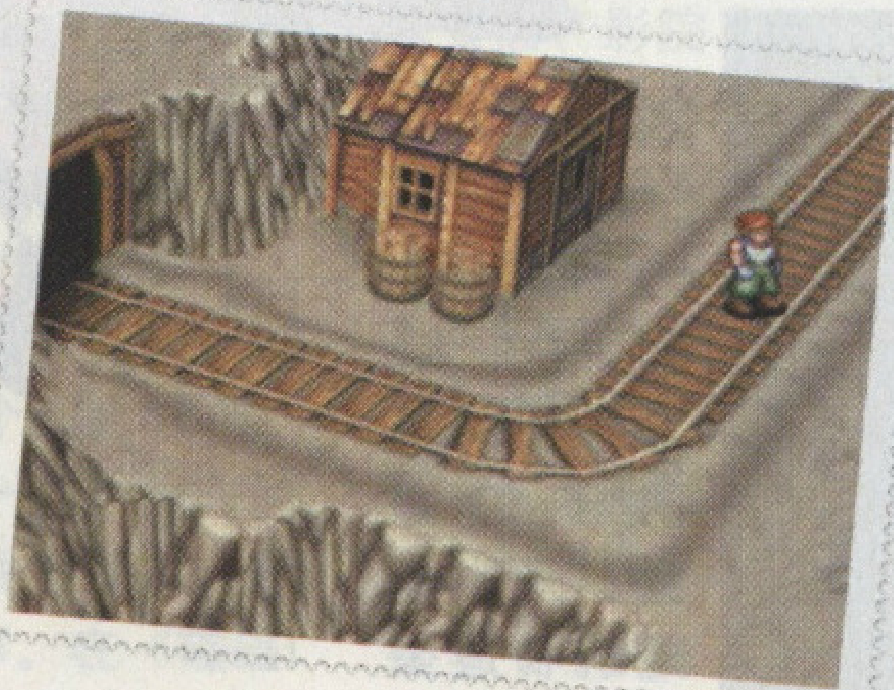
日式RPG游戏自成一派，并成为游戏界公认的RPG游戏划分标准之一，《龙战士III》就是典型的日式RPG游戏。但是令人赞赏的是其创新的方面，在游戏中有一套可以称为“CAPCOM技能系统”的独特升级系统，具有很大的开放性。除正常升级获得的各项技能外，这套系统还允许玩家自行拜师学艺提高属性，这样一来，玩家可以创造出更适合自己的游戏主角。而从敌人身上学习必杀技就更有趣了，如果你认为敌人的某些招数很适合你，那么你可以在与敌作战的时候放弃进攻，执行学习指令，尤其是敌人恢复生命值的招数还是很有用的。

在人物设定上，CAPCOM也有一套。每个人物都有自己的特殊技能，主角可以清除道路中的树木；当你看到路边果树上的果子而吃不到的时候，让迪波去踢树好了，同样也可以用比库罗斯结实的身体去撞；雷伊则是个开锁专家，找寻各种道具他可是首选；毛毛可以开炮轰击敌人，战斗不能缺哦。这些个性化的人物技能设计有时还会是剧情发展的关键，用不同的任务完成任务也会有不同的效果，游戏变得更加丰富有趣了。

《龙战士III》集合了一个优秀RPG应该具备的一切要素，加上CAPCOM的威望和这个系列原来在PS上的影响，应该算是极其令人期待的大作。虽然在别的游戏平台上已经发售过，但正是这样才不可小觑它的实力，精明的CAPCOM怎么可能移植不成功的游戏呢？

（上海 阿拉）





编者按：
不得不承认，日本人在很多领域为世人确立了标准，就像日式RPG，这些都是应该得到肯定的，只要他们别想确立世界秩序的标准。

古代争霸战之金羊毛传奇

Ancient Conquest

游戏类型：即时战略
制作：Megamedia
发行：晶合互动

故事发生在古希腊，有一位明智而公正的国王Eson，统治着那片富饶、和平、美丽的大陆以及爱



琴海，这片大陆上的人民勤劳而聪明，每天无忧无虑地生活着。可是好日子总不长久，自然灾害和敌人入侵给国家和人民带来了巨大的痛苦，终于有一天国王Eson召集了所有的智者决定去寻找那只传说中的金毛羊（有着上帝祝福的金毛羊），幸福与和平就会重新回到这片大陆。

现在你就是那个国王Eson，要带领你的人民，召唤那传说中的英雄和你一起去寻找金毛羊。你要做的就是建立自己的海军舰队，其中要包括传说中的神船；你还要建造传说中的各种神庙，并召唤古代的英雄来帮助你；要和各种各样的妖怪、海洋动物、巫师作战，要设法在各种恶劣的自然环境下求生存；还要和掠夺你船队的强大的波斯人和野蛮人抗争。为了战胜这些敌人，你必须很好地利用自然界中的鱼、海兽、黄金之类的基本资源来完成。



整个游戏的画面清新明快，给人一种简单明了的感觉。人物和建筑物造型基本和《凯撒III》中的人物和建筑物一样（因为基本是一个时代的人嘛），游戏中的过场动画虽然说不上精致，



但感觉很有气势，真实地再现了当时海战的原貌。

丰富的建筑、魔法系统和采集资源

这款游戏中的重要资源是黄金（在游戏中也称为“琥珀”）和鱼，时常还可以打到大的鲸鱼和海怪。在捕猎的时候，千万别以为飞龙和鸟身女妖也是猎物啊，不然会死得很惨的。在采集琥珀的时候和其他游戏不同的是，可以点击一个区域的资源成为一条采集路线，采集船会依照这条路线来一次采集完整个区域！建筑方面除了有基本的工厂、船厂、铁匠铺以及城堡和防御堡垒，这个游戏基本全是海战，几乎没有陆战部队参与。

还有就是产生强大魔法的传说中的神庙了。海神波斯神庙和海神希腊神庙产生的魔法是漩涡魔法、礁石魔法、飓风魔法、龙卷风魔法、探索魔法以及怪兽魔法。战神波斯



神庙和战神希腊神庙产生的魔法是：火焰魔法、闪电魔法、幽灵魔法、燃烧魔法、武器盾魔法和魔法盾魔法等。

总体来说，这款游戏还是非常值得一玩的，虽然在每关的任务要求设置上有些过于简单，战斗基本上都是海战难免让带领惯了千军万马的玩家少了些成就感，但是丰富的魔法和众多的海怪还是给游戏增光不少。如果你想体会一下有着《海盗》般的战斗情景、《凯撒III》般的经营建筑，那么就来玩玩这款游戏吧！

（北京　紫衫龙王）

编者按：

自从在人的心目中有了神，神就被定义为力量与智慧的化身。人们对神充满了敬和畏，但却始终奢望自己也能成为神，直到有一天体会神之愤怒。

碰碰I世代

游戏类型：图形MUD

制作：三星联网科技，GAME EVERLAND INC





每当我们提起游戏，你会想到什么？是不是立即会想到打斗撕杀、练功升级等一系列特定名词？是不是对游戏中的刀光血影习以为常了？那么什么时候游戏也能真正关注那些心境平和、渴望和睦相处的人们？什么时候游戏能为这些爱好和平的人们提供一个能够按照自我意愿去自我发展的一片空间，一片世外桃园？

大型网络游戏《碰碰I世代》将邀请你去一个繁花似锦、绿草如茵的乐园，在一片充满真情的世界里，和你心爱的朋友一起演绎你的青春故事。在《碰碰I世代》中，完全真实的自我，你，在这里，你是游戏真正的主人。

风靡韩国、日本的大型网络游戏《碰碰I世代》即将登陆中国，届时，我们希望带给你以全新的视角，全新的概念。一场风花雪月也好，浪漫温馨也好，生死与共也罢，由你来主持的网络青春剧即将闪亮登场。

这是一个巨大的现代游戏社区，无限的扩展性将使你耳目一新。虚拟的社区与真实的世界通过网络相连接，你虽然身在游戏中，但可以感受到与游戏之外的世界的互动。上百个与真实网站相连接的MINI游戏，让你和朋友尽展身手。如果你和朋友爱人在游戏中走累了，想吃点东西，那么你就到《碰碰I世代》的餐厅里选择你爱吃的食品，足不出户，网上送餐公司就会给你们送来可口的饭菜；如果你正在想念你远方的朋友，那就在留言板上给他（她）留下你思念的话语；用著名企业真实名称冠名的快餐店、影院、美容院、影印中心，冰淇淋店等都会给每一个玩家以亦真亦幻的感觉。



网络游戏《碰碰I世代》就像一个巨大的现代模拟社区，在这里倾情演绎你的故事吧。你可以通过辛勤的劳动挣钱，成为游戏中的富翁；你可以用真诚去结识志同道合的朋友，与你朋友倾心交谈，共度美好时光；你可以随意地打扮自己，改变

你的发型和穿着，施展魅力去赢得你的心上人；你可以建立自己的俱乐部，并带领俱乐部的成员，发挥你的想象力组织各种在线活动，成为一方领袖……在这样一个广阔的游戏世界中，你会找到自己理想的位置，精彩演绎出属于你的网络青春剧。

来吧，在《碰碰I世代》中尽情挥洒，即将由你担任主角和导演的一场好戏开镜在即。

（北京　奇宝）

编者按：

当初玩MUD，大家拼命地要远离现实；现在，又要拼命地杀回到现实中，不知道人在想什么？

幽浮——强力战士
X-COM:Enforcer

游戏类型：动作射击
制作：Microprose
发行：X-COM

终于又看到了Microprose开发的新游戏。这个游戏厂家曾以策略游戏《文明》而闻名于世，同时也是个制作动作游戏的老手。他们即将拿出的游戏是《幽浮——强力战士》（X-COM：Enforcer），它使用了《虚幻世界》的引擎，让玩家在这款第三人称射击游戏中扮演一个机器人，与入侵的外星人展开厮杀。



这款游戏很快便会让你爱不释手，正如大多数射击游戏一样，你所要做的不外乎收集弹药补品、痛击敌人。一般第三人称射击游戏中出现的瞄准难题，在这里都没出现。你可以使用专门的键朝上或者朝下射击，不过一般用不着，因为所有的射击方位游戏都会自动替你瞄准，一如Doom一样。你最喜爱的种种特性都可以在此找到，你可以大批杀伤等级较低的敌人，那些灰色的角色在人数众多的情况下会让你难以招架。“蛇人”较难对付些，同样棘



手的还有“鳄鱼人”，它们为数也不少。你甚至还能偶尔看到“变异人”和“镰刀怪”，既让你害怕，亦让你感到兴奋。

在武器方面，就目前了解的情况来看，那些基本的枪支弹药没有限制，但它们的杀伤力有限。玩家们通常都宁可找寻几样厉害些的武器，如火焰喷射器什么的，虽说需要不时充填，但却可以一下子打通一条长廊，扫光挡路的敌人。另外一种可大片杀伤敌人的武器是散弹猎枪，那玩意儿用起来也很爽。不过这两样好东东不是随地能找到的，它们只在高科技区出现。对付外星人真正有效的是火箭筒，管你是何方神圣，一炮轰上去准保形神俱灭。飞去来器也很酷，它在空中旋转，可以把敌人切成一片片的。喜欢一枪崩掉一个那种感觉的玩家或许会选择溶解来复枪，那会让人对紫光产生恐怖感。另外冻结枪也很不错，尽管它的效力不是最强的，但那份景观却实在值得一看。中弹者瞬间被冷冻在冰块里，在你与其他的敌人之间形成一道屏障，随着一声爆裂，一大堆令人恶心的碎块散落一地。当然，随着游戏的进程，你还可以给这些武器升级，这也是一件让人高兴的事。有些武器会变得很奇妙，例如飞去来器出手后可以将敌人失落在地上的“数据点”拾回。这种“数据点”有点类似RPG中的金钱，可以用来为武器和用具升级，一关打下来，有时会得到好几千点。







《幽浮——强力战



士》将于近期上市。几个月前，它的试玩版还显得均衡感不太好，想必这段时间已经得到了修正。它有着街机游戏般的速度感，火爆而激烈，喜欢“Doom”类游戏的玩家不应错过。

（山东 戈五）

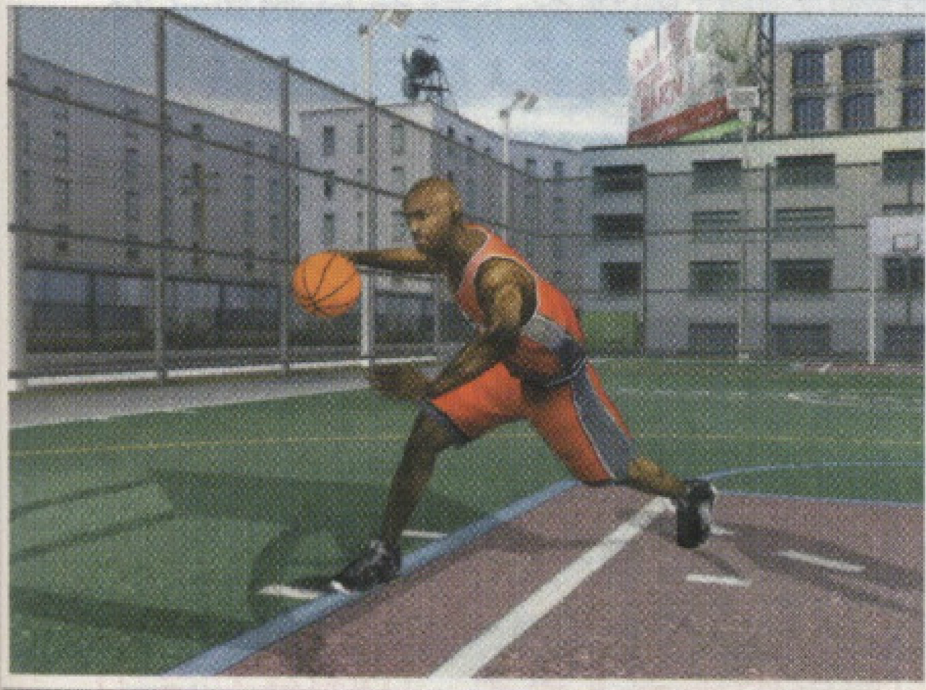
编者按：

武器生来就是为了杀伤生命，不论是一击死还是慢慢虐杀，最后的目的都是伤害。不过有人发现从心理上给予打击似乎更为重要，于是，武器越来越残忍，以求给目击者和生还者以更深刻的感官刺激。不知道外星人的血是不是也是红的。

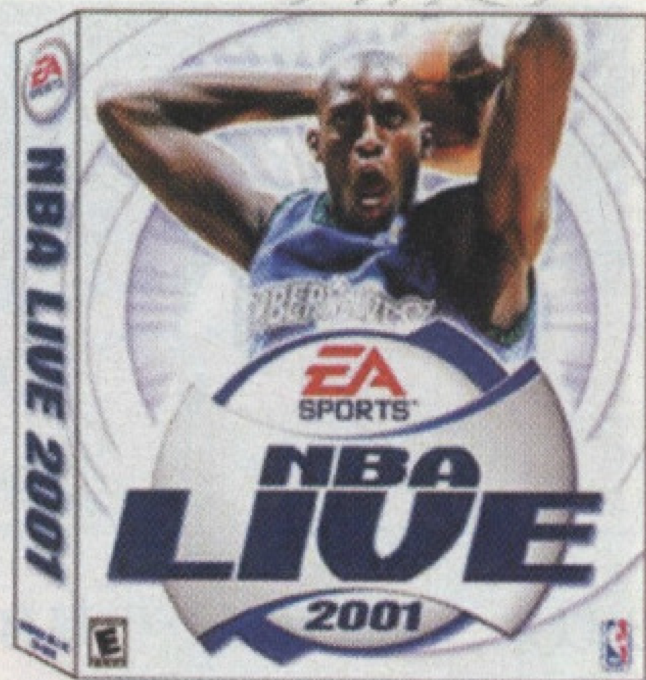
篮球2001
NBA Live 2001

游戏类型：体育
制作：EA Sports
发行：EA Sports

EA Sports在今年初宣布了《篮球2001》游戏的延期消息，但是他们承诺会让玩家觉得这是值得的，《篮球2001》将在两个月的改进中，带来更为出色的新要素。不过，我也不太清楚为什么这款著名的运动模拟游戏推迟在情人节左右发布。和老婆抢生意的游戏，呵呵，看来这是衡量一个玩家是不是真的铁杆的最好考验。

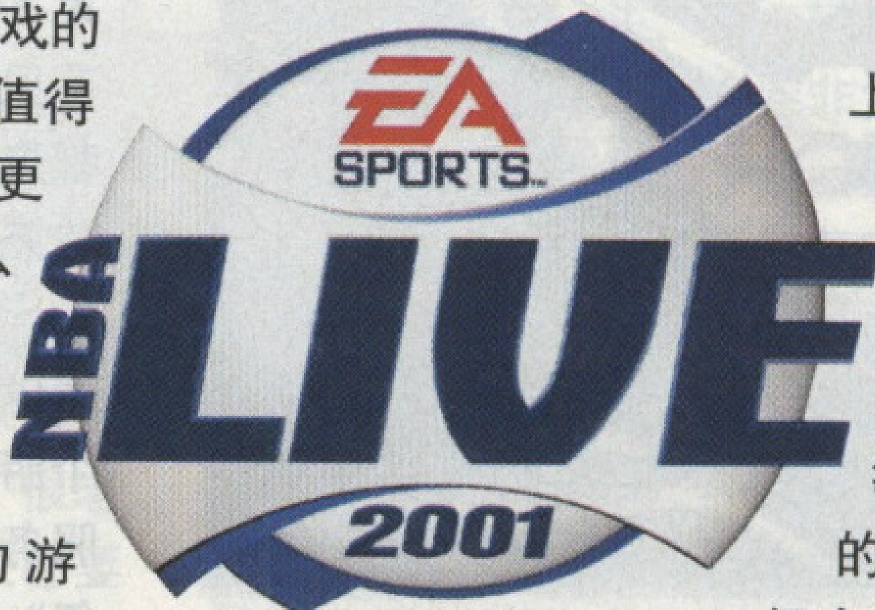


同以前的每集一样，EA再次显示其技术上领先全球的优势，几乎是一个奇迹，将一场篮球比赛游戏化。一场由费城76人火拼奥兰多魔术队的精彩比赛，被EA全程游戏化，作为《篮球2001》演示画面给我们观看。曾看过这场比赛的玩家，会发现进程和比赛本身几乎一模一样。



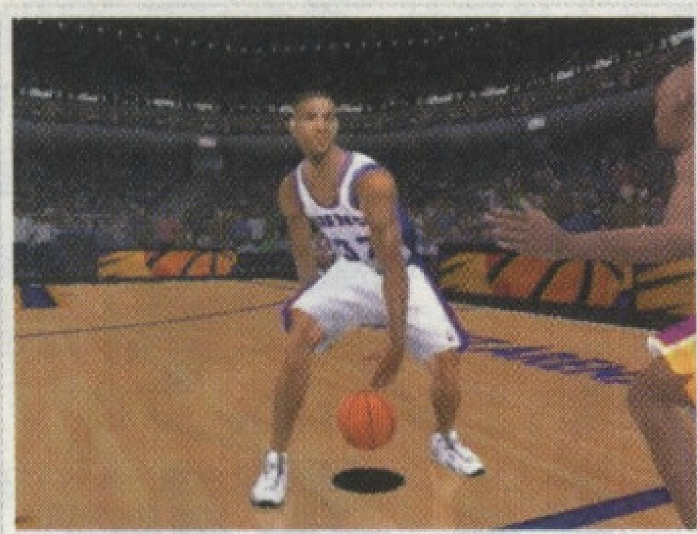
对于球员和球场的刻画和渲染，《篮球2001》会比《篮球2000》更为出色！看过演示画面的玩家，相信对其有深刻的印象。EA Sports的动作捕捉以及计算机扫描技术一直就是全球领先的。游戏里面球员的外貌将会更为出色，包括皮肤的皱褶、球员轮廓的特点、肤色的区别、肌肉的起伏乃至球衣、球鞋都会仔细表现。而球场上的每一个观众也将得到非常好的表现，你仔细观察观众，会发现每一个都是独立的。球场的全部建筑也有很好的体现，你可以看到VIP包厢在球场的第一层，记者席在球场最上面，球框闪闪发光，甚至连地板也和真实的NBA一样，是可以反射出球员身体的。





《篮球2001》在操作上面再次加入篮球运动中的许多招数，包括后仰投篮、勾手投篮、跨下运球过人、伪装投球过人等等。几乎所有真实的篮球技术，游戏中已经全部收录。当然，能否使用起来得心应手，还得看球员的本身技术。在防守方面，贴身防守将会运用得更加普遍。关于球场战术，本集游戏将只保留几个基本的战术，其他的由玩家自己设置或者电脑自动切换，EA的解释是过于复杂的战术在前作中已被证实不受重用。

EA每推出一集《篮球》的新作都要找一名NBA



明星作为游戏的代言人，这次的游戏代言人是来自明尼苏达森林狼的精神领袖凯文·加内特。《篮球》系列自从1994年开始推出以来，可以说每一代都有显著的进步。和《足球》（FIFA）系列不一样，《篮球》系列绝对是目前的顶级之作！

（游侠创作室　霄天）

编者按：

体育离不开天份，就拿田径来说，黄种人很难有超越黑种人的成绩，黑人也很少会涉足乒乓。所以，我宁可去欣赏精彩绝伦而不属于自己的NBA，也不……

千年

游戏类型：图形MUD
制作：Actoz Soft
发行：晶合时代



最近几年，网络游戏有如雨后春笋般纷纷冒出头来，这些游戏中有《万王之王》、《网络三国》等国产网络游戏，也有诸如《石器时代》等日本游戏，现在，韩国的《千年》、《英雄》、《龙族》等优秀作品也将陆续热闹上市。这股在线游戏浪潮正在形成世纪初国内游戏界一道亮丽的风景线。

游戏的故事发生在大约1000年前，在经过了初期的兴盛之时后，宋朝的衰落期终于不可避免的来到了。宫廷内部权利斗争严重，政局愈发混乱，国库空虚，北方辽国屡次进犯，更与宋军在澶州（今河南濮阳）订立澶渊之盟。宋家王朝形势危在旦夕。来自不同地域，怀有不同念头的高手们为了争霸天下武学至尊的宝座，各自潜心修炼自己的武学，而这种修炼往往会走向相关民族尊严的对决。群雄争霸的时代从此开始。

《千年》中最吸引人的部分就是游戏中的浓郁中国古风，整个游戏设定细致平衡，游戏中再现了许多我国古代的功夫，武功分类有拳法、剑法、刀法、腿法、投法、枪术、弓术、心法、步法、掌法等，游戏为这些武功设定了非常严密的相生相克的关系，游戏中没有绝对强大的武功存在。

除此以外，游戏中的人物还拥有元气、活力、内功、外功、武功、活力、阳气、阴气、内性、再生、免疫等几大属性，这些不同的属性对于角色本身有非常大的影响，事实上这些属性的差异通常可以决定、玩家在战斗中的结果。



攻击性的武功大致包括以下几种属性（双击武功即可见到）：速度、回击、闪躲。速度与回击的数值都是越低越好，也就是说，越低越快。而第三个闪躲属性，则是越高越好，越高则闪避成功率越高。

从新年前在网络上公布该游戏的简体中文测试版以来，已经有数以万计的玩家下载并且测试了这个游戏。短短十来天时间，玩家人数已经突破原有服务器人数上限。为了让更多的玩家尽情体会《千年》的乐趣，亚联游戏与圣教士游戏科技迅速增开新一组代号“生命”的服务器，以应付人数爆满的状况。喜爱中国武侠背景的朋友们可以尝试一下这款游戏，你们不会失望的。

（北京　BB KING）

编者按：

千年前的的那段历史令人难忘，中国在动荡中

成长，各民族在动荡中融合，因为这一切，中华民族成了世界上最优秀的民族之一，无论你喜不喜欢《千年》，你都应该为此自豪。

升起的安泰
Hostile Waters:Antaeus Rising

游戏类型：射击
制作：Rage
发行：Interplay

早在还只是用3个键控制游戏的16位机时代，EA就创造了一个叫Desert Strike的滑稽小射手。虽然只是大拇指一样大的小家伙，却给人们留下了美好的回忆。1994年EA首次发行了PC机的版本，而今年夏天，这个小家伙又将回到人们的视线中来。



Antaeus Rising是由来自英国的Rage开发的一款战术射击游戏，玩家控制着一艘宇宙飞船，在密集的炮火中穿行于人工的群岛之间。游戏的背景设定在2032年，全世界都生活在和平之中，可是那些曾经位高权重的战争贩子们却不甘心被这个和平的世界渐渐遗忘，所以，很老套的剧情就展开了。他们决心要发动战争，决心要世界再次处于动荡之中。剧情的老套是所有游戏都无法避免的，那就让我们看看游戏中能有什么与众不同的吧。

玩家控制的事实上就是安泰，2012年最后一次世界大战中沉没的一艘巨型远洋巡航舰。在被装载上特殊的核反应堆作发动机后，这艘壮观的巡航舰简直真的成了神话中威力无比的巨人安泰，沉没时



造成的残骸和残骸上的建筑都可用来作可怕的武器。

显而易见，是无尽的能量使得这艘船变成了战无不胜的堡垒，因而能量也就是游戏中最重要的资源，而且是不会彻底枯竭的。另一样可无限再生的资源是灵魂寄存卡。游戏中会出现一种钥匙卡，这种卡寄托着死去的士兵的个性，需要将它们插到不同的驾驶器中去才能启动机器。游戏中会出现10种钥匙卡，每种寄托的灵魂都有其独一无二的国籍和能力，例如美国大兵，是一个熟练的坦克手，而英国佬则是一流的直升机驾驶员。显而易见，让一个坦克手的灵魂启动坦克比一个直升机驾驶员的灵魂启动坦克要来得有威力。

从开发人员试玩游戏现场来看，无论是在视角上还是在武器设定上，Antaeus Rising与Desert Strike系列都有着明显的相同点。此外，开发人员还向我们展示了一种很巧妙的战略方法。比如，为了摧毁一座防守严密的仓库，你火速赶去码头，将一辆装满汽油的运送车空运到离仓库非常近的地方，然后发射一发子弹，接下来便是在熊熊火光中享受任务完成后的惬意了。

游戏一共有21关，可以随时存取进度。正式版计划于今年夏天发行，此前将有一个测试版的发行，希望比起目前所看到的尚未完成的系统，正式版能够引入更新的游戏理念。

（游园创意）

编者按：

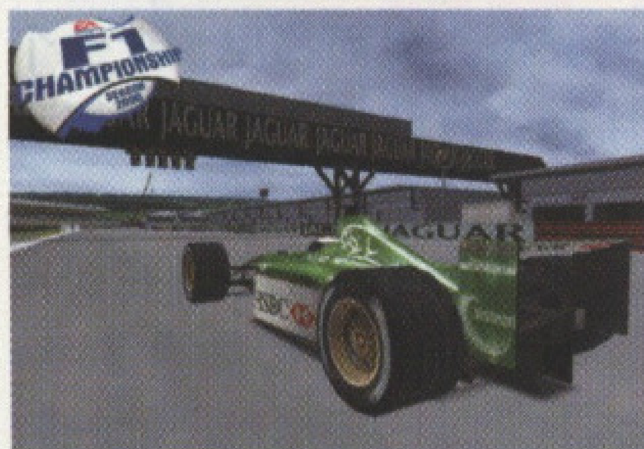
这艘巨大的战舰其实就是救世主，千变万化。今天它是艘战舰，以前它曾是骑士，曾是骇客，曾是一个无名小子，甚至曾是一只刺猬。救世主在人们心中。

游戏试炼场

F1赛季2000

F1 Championship Season 2000

游戏类型：竞速
制作：EA Sports　发行：EA Sports
系统配置要求：奔腾II300、64MB内存、WIN9×

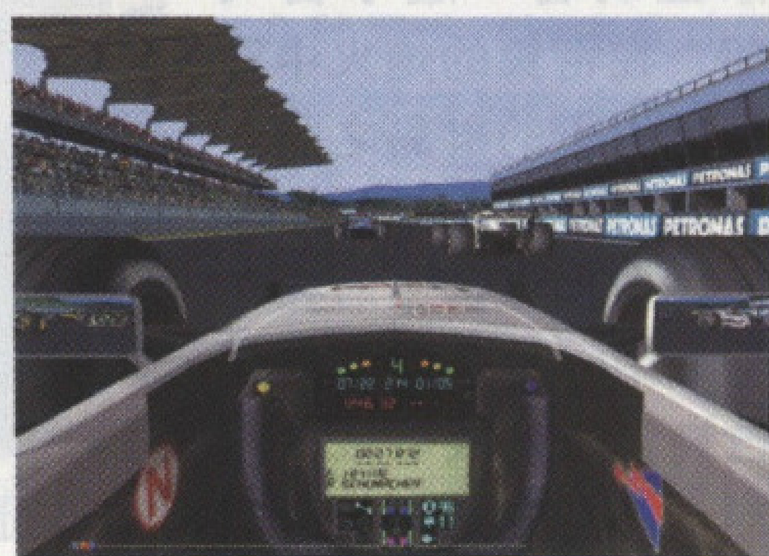

说起赛车，相信你可以列举出一整页的类型，但如果问你什么是赛车的极限，你只会说出一个，那就是F1。极限的速度配合极限的技术，以最纯粹的方式进行比赛，这就是F1。著名游戏制作公司EA Sports在体育和竞速游戏制作方面的成绩有目共睹，这次介绍的以F1赛车为主题的《F1赛季2000》是他们较新的一个产品。

和其它类型的竞速游戏相比，F1很难在赛道场景、音乐等方面作太多的渲染，唯一的优势就是突出速度和真实感。本着这一原则，《F1赛季2000》在各个方面都着重渲染真实感。从赛场到赛车，都以真实为范本，所有技术数据是根据历届比赛的记录制作而成。游戏的音效很有意思，笔者虽没亲眼看过F1比赛，但相信《F1赛季2000》的音效已经可以乱真，那刺耳的马达声令人怀疑它的制作成本。F1的速度可以和直升机相比，操作起来很难，好在游戏替你解决了这个问题，在简单的键盘操作下，你可以很快上手并运用自如。在这种环境下玩家可以尽情享受F1带来的刺激。





《F1赛季2000》的出品可以让专业玩家又有了一展身手的机会，对于喜欢拉力赛的朋友，也可以追求一下新口味了。自从《极品飞车》后，EA Sports很久没有出品象样的竞速游戏了，这款《F1赛季2000》虽然称得上制作精良，但也属于过度产品，让我们适当休息后等候更精彩的吧。






◆ 本刊记者　生铁

情人节的约会

情人节那天正好是杂志出片子的时候，又是在美编办公室泡到了深夜。唯一的约会是在下午，在杂志社的地下室里和大宇的“蔡魔王”一起度过的。想必经常关注本刊的读者对大宇公司的姚壮宪已经有了一定的了解，他现在就长驻北京工作。而对于大宇公司另一位闻名遐迩的元勋人物蔡明宏的了解恐怕就不多了。如果说姚壮宪可被称为“仙剑之父”，那么他就是名副其实的《轩辕剑》系列之“母”！以下就是本刊记者对前来造访的蔡先生和姚先生的访谈笔录。



记：能否介绍一下台湾总公司的情况？

蔡：总公司目前成员200多人，70%是研发人员，任职5年以上的老员工还有30多个，草创时期的元老级成员不到10个。

记：今年大宇最重头的作品是什么？

蔡：今年大宇将有7到8部产品面市，其中包括《仙剑奇侠传》网络版。邦博公司为这款游戏提供了部分网络技术支持。

记：相比其它网络RPG，它有什么特别的闪光点？

姚：它的闪光点，第一是纯正的武侠文化，第二是庞大的练功系统，在人物形象上依然采用了“仙剑”Ⅰ代可爱的Q版造型。另外该游戏的战斗是在地图上直接进行的。玩家有可能在游戏的某些场景中见到自己熟悉的“仙剑”人物。

记：最近大宇推出产品的速度和前几年相比似乎明显加快了，这是为什么？

蔡：近来游戏产业发展很快，许多台湾新建公司的实力都很强，大宇如果不加快自己的前进步伐，它在业界的地位会退步的。

记：从几时起大宇开始进入代理游戏领域的？初衷是什么？

蔡：要谈起大宇代理游戏的历史，那可就远了，早在8年前，大宇就曾经代理过一些游戏，例如《战国策》等，但是真正考虑正式成规模地代理产品，是在1999年末到2000年初开始的。主要的目的是为了销售和利润上的考虑。台湾的软件厂商在台湾地区一般都有自己的专售店网点。如果照前几年大宇原创游戏的出品速度，是不足以维持这些店面的正常运转的。代理产品起码可以保持货源的稳定。另外代理工作也可以使我们得到更多经验。

记：听说大宇公司还曾涉足电视制作领域？

蔡：是的。几年前大宇确实想建立自己的游戏频道，但是后来的尝试并不成功，所以撤消了这个部门。这是因为游戏文化在台湾地区的地位并不高，成年人在心理上普遍不认同这种新兴的娱乐方式。各家电视台的游戏类栏目虽然很多，但收视率相当低，都是昙花一现，没有商人愿意为这类电视片投放广告。

姚：台湾方面在政策上对游戏行业支持并不大，所以目前我们的主要发展都集中在大陆地区，北京软星是大宇的第一家分公司，明年我们还要在上海开办第二家分公司。近来韩国游戏异军突起，我们担心他们不久会占领整个亚洲市场，所以我们要巩固在大陆的“游戏堡垒”。

记：谈谈咱们北京分公司几个月来的情况吧！

姚：北京软星从2000年8月16日成立至今，已经有32名成员了。

记：都是经验丰富的游戏制作者？

姚：真正有过游戏制作经验的算上我只有3个人。我们喜欢用新人，好培养，不喜欢有旧有习惯的游戏制作者。他们有自己固有的观念和习惯，如果是错误的，很难纠正。

记：我们北京公司现在有自己的产品开发项目么？

姚：有的，并且预计今年年底我们就有3款产品上市。其中有一款名为《仙剑客栈》，这是一款

集经营、模拟和养成为一体的游戏，讲的是李逍遥经营客栈的经历。还有一款大富翁类型的游戏和一款以东西方古文明为背景的即时战略游戏。游戏的策划制作过程全部是在北京完成的，只有音乐部分是在台湾制作。

记：据我所知，大宇一向是注重于游戏音乐制作的。那么音乐工是怎样与策划人员沟通的呢？

蔡：亲自和制作者沟通，看剧本，玩前代作品，这都是音乐工的必修课程。而且按照我们的规矩，不看到画面和剧本，音乐工是不能开始制作音乐的。

记：您认为大陆游戏制作行业目前主要存在的问题是什么？

姚：没有企业化，这是一个问题。做企业福利是基本，资金、技术、游戏设计和对市场的把握，这一系列都要考虑到。

记：现在网络游戏开始风行，请谈谈您对网络游戏的看法。

姚：网络游戏前景看好，但是也有问题。虽然网络游戏可以杜绝盗版，但是风险很大。因为网络游戏不是靠零售客户端程序赚钱的，它需要靠游戏拥护者长期的游戏付费来支持，所以网络游戏一旦缺乏了竞争力，就没有生存的希望。

蔡：网络游戏服务器平台的技术并不难，难就难在游戏本身的内涵。

记：最后还是一个老问题，《仙剑奇侠传Ⅱ》有没有可以透露的消息？

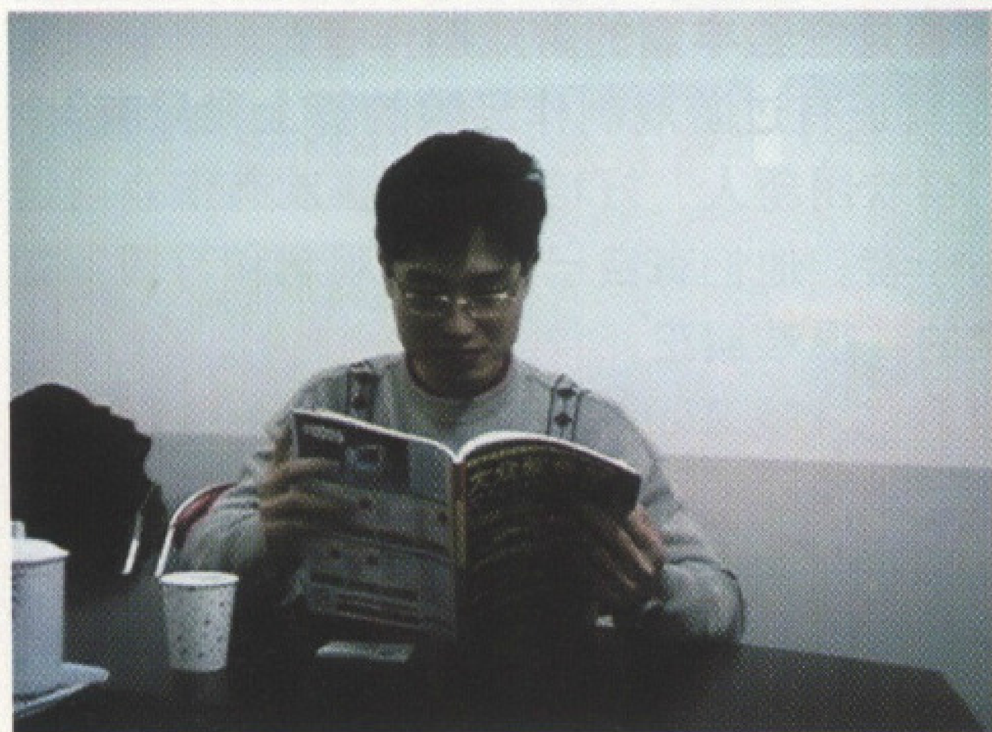
姚："仙剑Ⅱ"制作成员正式组队大概在今年暑期。在此之前新成员要先制作一些其他游戏练兵。"仙剑Ⅱ"剧本到目前为止已经废掉了4个，游戏制作完成恐怕要到2002年了。

记：谢谢二位接受采访。

※附录：

背景资料：

蔡明宏，身高七尺，面貌俊朗，人送绰号"蔡魔王"，1971年9月6日生人，1989年进入大宇公司，属于该公司最早员工之一。其作品包括《阿猫阿狗》、《屠龙战记》、《失落的封印》、《蜥蜴超人》、《魔幻传说》以及《轩辕剑》系列的近20部游戏。



蔡明宏写给本刊读者的话：

《大众软件》的读者朋友们，大家好！第一次和大家见面，真不知该如何介绍自己。这是我第二次来到北京，其实从事游戏制作10多年，从当初一开始就没想到会有这一天，会在这里接受《大众软件》的采访。自认为自己只是一个喜欢游戏，然后把自己兴趣变成工作的小伙子，开发了一些作品，没想到今天会荣幸地在这儿和大家聊天。

说实在的，从事游戏这个行业以来，让我觉得最大的收获，就是玩家们会喜欢我们的作品，我们一直希望能开发出玩家觉得好玩的游戏，这一直是大宇的使命，也是我们唯一的目标。来到北京，觉得北京有很多热情支持游戏的玩家，更有许多杰出的开发工作者，让我觉得华人游戏会有更好的未来。我从不希望制作一个只有自己喜欢的游戏，我真心希望国内所有玩家玩到我的游戏，能多给我们一些批评指教，因为这是让我们能制作出更好游戏的指标。今天大宇的游戏能够受欢迎，这是所有的玩家给予的支持及鼓励。

《网络三国》的最新消息

上个月《网络三国》在各大零售销售榜上均攀升到了第二和第三的位置，在大型网络游戏激烈竞争的局面里，为自己争得了一席之地。最近该游戏将开放一个新的战争系统——"网络三国——群雄争霸"，它也是《网络三国》最后开放的一个系统。通过这一系统，玩家将可以实现国与国之间的大规模群体战争，实现一统三国的梦想。如何开始这场问鼎中原的战争呢？首先攻方的二品官必须先选择所要进攻的国家，这一项决定会换成询问该国五品以上有投票权的官员是否要对此国开战，当宣战国达成投票决议确定宣战之后，被宣战

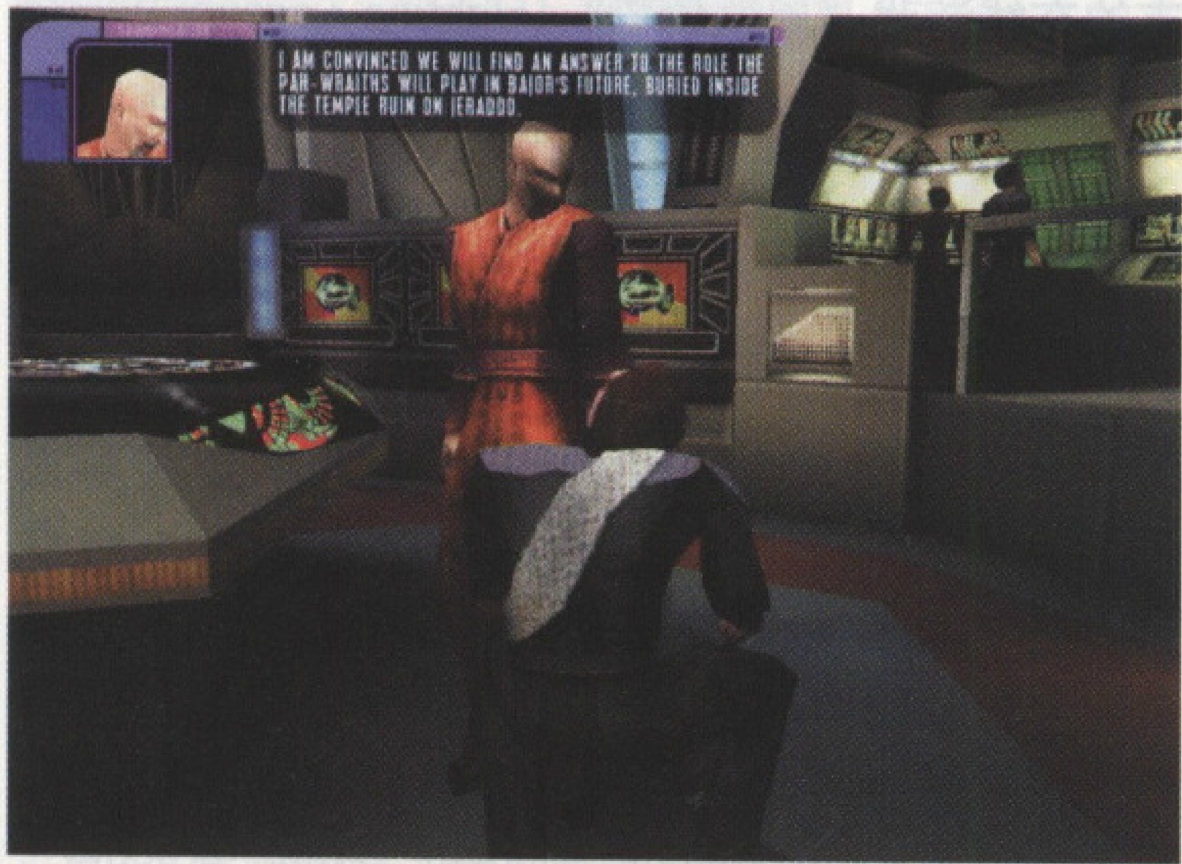




国也必须投票决定应战，这样战争就将开始！进攻模式由己国城池开始，然后按照野外大地图原野战、破坏敌城、敌国城池巷战、打败敌国君主的流程进行。游戏中征兵、阵法、要塞争夺一应俱全，详细规则请见《网络三国》官方网站喽。

奥美本月新作上市

在本月中下旬，奥美有数款游戏面市，这些都是我们一直在介绍的国外大作，其中包括《法老王——埃及艳后》、《星际迷航——新世界》和《星



际迷航——落日帝国》，价格一律50元。喜欢科幻题材的、历史题材的，喜欢即时战略、射击和模拟类游戏的玩家，请注意"查收"！

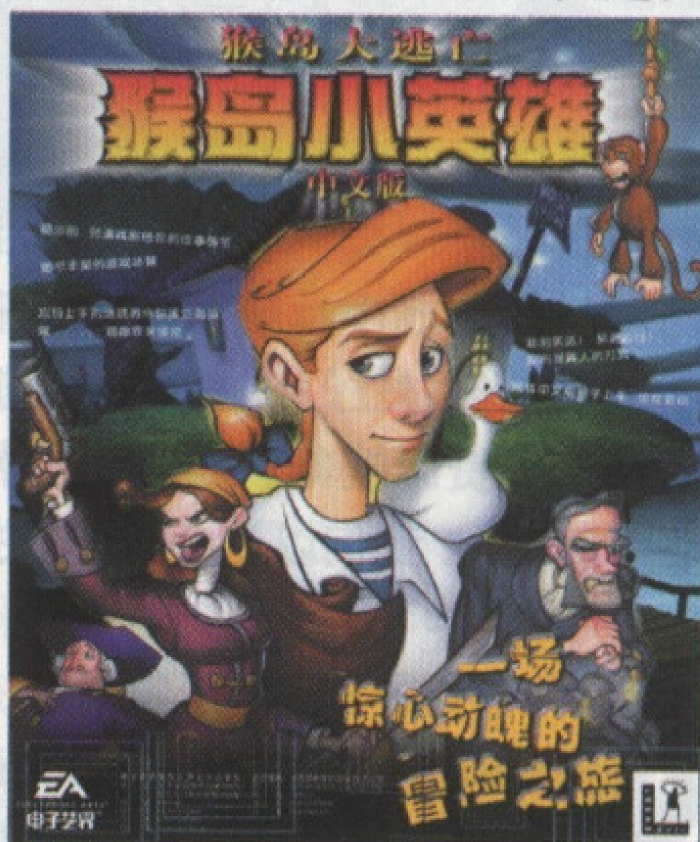
《金山游侠》重出江湖

虽然完美主义玩家对究竟要不要修改游戏尚有非议，但这并不阻碍各类游戏修改工具一直高居热门软件排行榜的榜首。金山公司出品的游戏修改工具《金山游侠》在沉寂了相当长一段时间之后，即将在本月下旬推出该产品的第3代新版本。它在稳定性和兼容性方面又有了进一步提高，支持DOS/Windows9x/Me/NT/2000等多平台操作，提供精确快速的搜索定位，还设计了更多种类的工具，甚至可以智能弹出正在进行的游戏的攻略和秘籍。

《猴岛小英雄》中文版面市

远在DOS时代，由LUCASARTS制作的动作冒险游戏《猴岛小英雄》系列便以引人入胜的故事情节、丰富有趣的谜题设计以及简单明了的操作界面吸引了大量的游戏爱好者。但是因为它的幽默大部分来自于它的文字表达，所以它始终不能受到国内玩家的青睐。

尽管LUCASARTS公司的游戏设计师Tim Schafer曾表示过不打算开发《猴岛小英雄Ⅳ》了，但是，他们还是食言了，因为它的汉化版将在本月与国内玩家见面。《猴岛小英雄——猴岛大逃亡》的故事情节紧接在《猴岛小英雄Ⅲ》之后。本作也是该系列第一次采用3D图像引擎。并保留了该系列一贯的卡通化幽默画风。



万智牌第七版即将面市

美国威世智公司开创了全球集换式卡牌游戏之先河，其公司发明的万智牌以10种语言发行，流行在全球52个国家。完备的比赛体系使牌手可以公平竞争，而每年200万美元的奖金也在等着你。牌面图画均出自名家之手，印刷质量也属一流，这使得万智牌具备了相当的收藏价值，中国国家体育总局已将它作为试验推广项目。

今年4月23日，美国威世智公司将在中国推出万智牌第七版。在第七版中，牌手可以看到全新的画面，有机会获得珍贵的中文闪卡，并且还可以得到以前版本中的好牌。第七版起始套牌适合于新牌手入门使用，补充包牌则可以丰富你的套牌。第七版将再次带你进入万智牌的奇幻世界。



◆ *本刊记者 瑞雪*

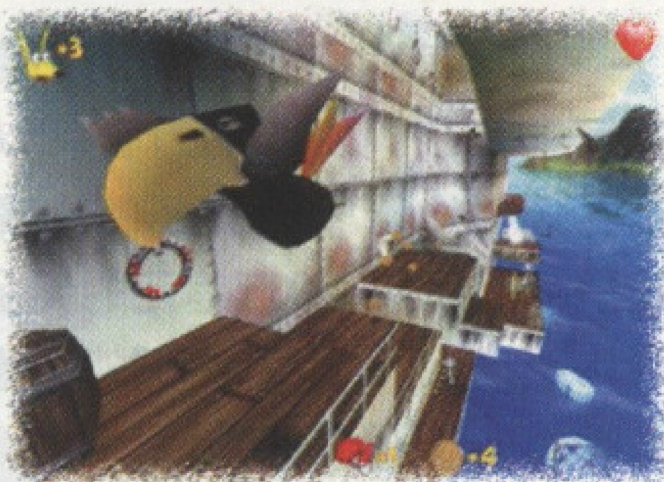
《钢铁战士》公布宣传片

EON Digital Entertainment公司为其即将上市的3D即时战略游戏《钢铁战士》公布了一些最新画面截图和电影宣传片。该款未来派游戏是Z的续集，目前正由Bitmap Brothers公司制作。游戏中，玩家控制着一队机器人跋涉在一个敌对的星球上。游戏中的资源管理基于领土的控制而不是资源搜集，游戏的剧情是向快速的大规模战争演化。我们以后会推出有关该游戏的更详细报道。



《小袋鼠——kao》面市

近期，Titus软件公司宣布上市发行其最新3D街机动作游戏《小袋鼠——kao》（Kao the Kangaroo）。玩家在游戏中扮演一只叫Kao的小袋鼠，它带着两只大拳击手套，并且弹跳工夫十分了得。游戏包含了45个非常精彩的级别以及各种不同类型的敌人。除了跳来跳去地攻击敌人外、Kao还要乘座滑雪板、空中滑行车、快艇和其他的交通工具。



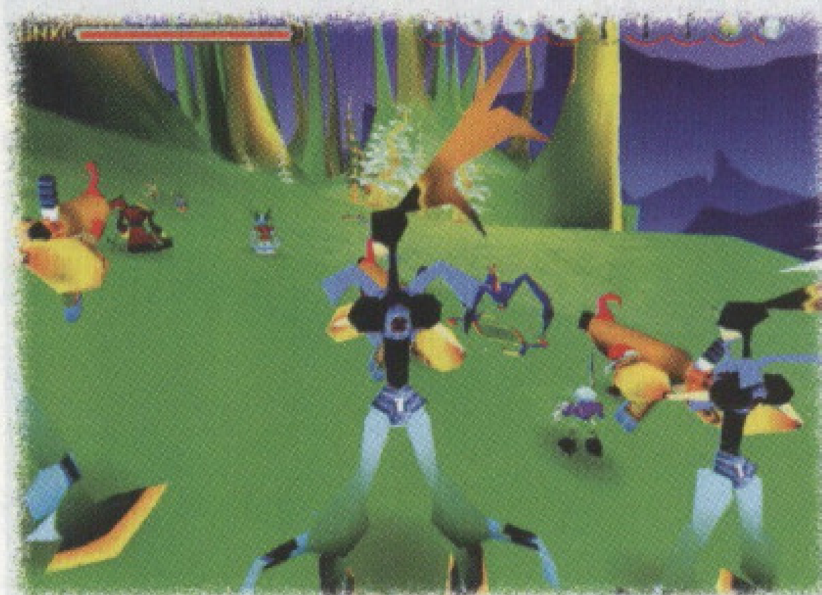
IDSA发表盗版评估报告

美国的游戏公司估计由于国外的软件盗版行为，去年的损失在3亿美元以上。

互动数字软件协会（IDSA）最近向美国政府提交了一份报告，报告分析了由于国外盗版软件导致的工业损失。该组织声称，由于发生在韩国、泰国、菲律宾和马来西亚的彩色包装产品的盗版行为，美国游戏公司在2000年度的损失总计超过3亿美元。IDSA主席Doug Lowenstein表示在这几个国家销售的所有游戏中，有90%以上是非法拷贝的。并且这些国家的盗版工厂使得盗版游戏在世界上其它国家蔓延开来。IDSA的报告被列入国际知识版权联盟（IIPA）中的301个特别报告之一，IIPA的总部位于华盛顿，该组织代表了许多媒体协会，包括IDSA、美国动画协会（MPAA）和美国记录工业协会。该报告还详细列举了50个国家存在有关知识产权相关的法律和措施的问题，Lowenstein还指出以上的预估损失还不包含因互联网盗版产生的损失，以及在美国、加拿大、墨西哥和许多西欧国家的损失。

《战争传奇》公布最新截图

Maximum Charisma工作室近期发布了其即将上市的在线游戏《战争传奇》(Fighting Legends)的3个屏幕截图。这个卡通类型的游戏将在线角色扮演的持久世界和战略游戏的一些特点如基地建造和资源管理结合起来。在各种不同的战斗和探索中，玩家控制着一队角色。该游戏有9个可选的种族：bearkat、bio-mecha、human、wee、arachin、Rin、Bone、pyron和神秘的M种族，每个种族包含9个角色级别。最新发布的3个屏幕截图显示了bio-mecha地带的一些情况。《战争传奇》目前刚刚开始开发，计划在6月开始beta版测试。有兴趣参加beta测试的朋友请浏览Maximum Charisma的官方站点。



美国游戏公司起诉盗版者

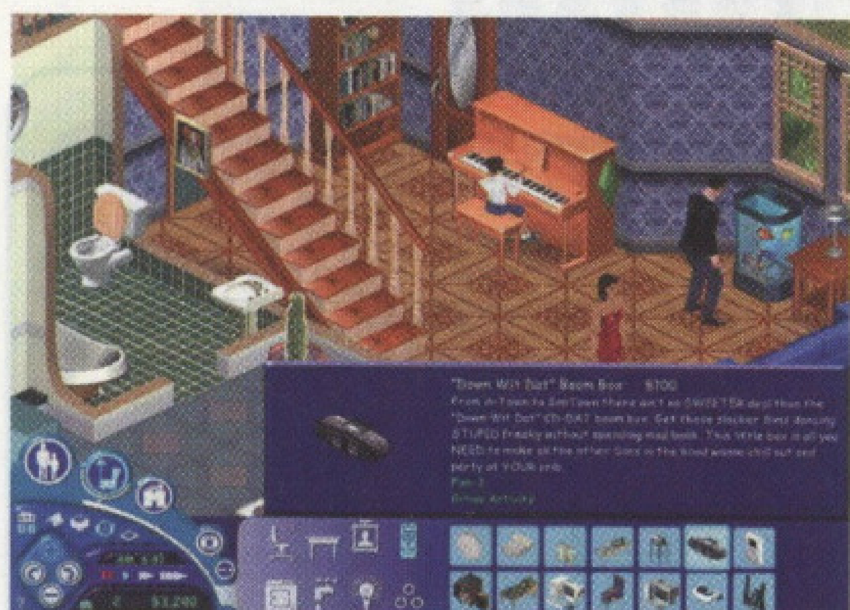
几个游戏公司加入到起诉4个Web站点经营者的行列，指控他们传播盗版游戏。

互动数字软件协会（IDSA）的几个成员公司近日申请对4个提供非法游戏拷贝下载的互联网站点的经营者进行民事诉讼。该诉讼是在加利福尼亚州的北方区提出申请的，要求关闭这几个站点，并对每一个被盗版的游戏要求高达15万美元的经济赔偿。提起诉讼的12家公司分别是Activision、Capcom Entertainment、Eidos Interactive、Electronic Arts、Havas Interactive、Sierra On-Line、LucasArts、Interplay、Microsoft、Midway、Nintendo of America和3DO。4名被告分别是加利福尼亚州的Monrovia公司，休斯顿的Dasheill Ponce De Leon，得克萨斯州的Beaumont公司和 Amherst公司。IDSA声称，本次诉讼只是该组织正在进行的反在线盗版运动中的一部分，它计划继续展开调查并在不久的将来提请更多的诉讼。

你曾经下载过盗版游戏吗？

你是否认为在线盗版损害了游戏工业的利益？

假期销售结束，游戏价格回升



最新的PC游戏调查数据公布了最畅销游戏的列表，其中最显著的变化是平均价格的上涨。

最新的调查数据上关于最畅销游戏的列表，和上周的排名非常相似，不同之处在于几乎每一款游戏的平均价格都上涨了几美元。《模拟人生》、《模拟人生——美好生活》和《过山车大亨》分别名列第一、第二和第三，这3款游戏的平均价格都上涨了至少4%，其中《过山车大亨》上涨了近17%。上榜的9个游戏中除了2个游戏外，平均价格几乎都上涨了1至5美元。造成这一现象的原因可能是几个主要零售商结束了假期促销活动。另外值得关注的是第三人称动作游戏《奥妮》在1月末发行后首次上榜。

《战俘》最新情报

总部位于英国的游戏开发商和发行商Codemasters公司最近宣布将发行一款暂时命名为《战俘》（Prisoner of War ）的新游戏。该游戏目前



正由Wide Games小组开发，计划于2001年底面市。玩家在游戏中控制着4个1941年二战中的盟军战俘，这4个战俘分别来自美国、英国、荷兰、法国，他们必须从4个德军战俘集中营其中的1个逃跑出来，这4个集中营分别是：Salonika、Stalag Luft I、Stalag Luft III和Colditz Castle。游戏中的每个人物都有不同的能力——如竞技体育、偷窃、间谍、巫术以及通晓多种语言等，为了从集中营中成功逃跑，玩家必须充分利用并提高这些能力。《战俘》是以第三方视角来控制的，而且它将使用Wide Games的Atlus引擎以达到完全的3D效果。Codemasters的执行总裁David Darling说：“《战俘》是秘密行动和动作的完美结合，它将创造令人迷恋的游戏经历”，“这款游戏委托给Wide Games开发，它是目前Codemasters公司由外部合作伙伴正在开发的7个游戏项目中的1个，这些合作伙伴在我们正在实施的开发计划中承担了非常重要的角色。”

GOD公司公开4×4 EVO 2

Gathering of Developers和Terminal Reality近日称将发布4×4 EVO 2，该款游戏是去年的街机型非公路赛车游戏《4×4机动演习》的续集，它和先前的版本一样，都以现实物理引擎和图象见长，但将增加新的赛车类型，更多的单人任务和更多的赛道。

先前的《4×4机动演习》游戏是在去年12月发布的，它支持在使用不同平台如PC、Macintosh和Sega Dreamcast的玩家间进行跨平台多人联赛，该游戏把玩家放在现实生活中各种Suvs赛车和轻型卡车的驾驶室里，在各种不同的环境中进行街机式的非公路赛车。有关4×4 EVO 2的更多详情，请关注我们对该游戏的深入报道或尝试它的演示版本。



◆ 本刊记者 Sharrol

又是一个柳絮漫天飞的季节，心情与天气一样爽朗，短短几期的打盗专栏，收到了读者丰实的回馈，Sharrol真的是很感动。我们知道，盗版能长时间的泛滥，除了不法人士的暴力外，各地形形色色的保护主义也是重要原因之一。当然我国政府一直在加大对盗版的打击力度，但，作为最终的消费者，玩家的购买行为直接影响着盗版市场。作为一名游戏玩家，当你被游戏里扣人心眩的剧情深深吸引时，当你为游戏逼真的3D动画而喝彩时，你是否想过，如果你玩的是盗版，你可能会伤害到设计制作这款游戏的所有程序员们的感情，他们夜以继日的劳动成果就这样轻易地被他人抢占。热爱游戏的玩家们，如果你们支持游戏事业，那就从自己做起吧。

前几期，我们刊登的是玩家对盗版的看法，本期，我们以我国游戏代理商的角度，看看他们对盗版有什么想法：

为什么一说正版就是Win98呢？难道这个栏目不是在说游戏的正版吗？难道，当我们推出了50元、35元、25元的正版游戏还不能够让大家满足吗？的确，很多地方的月薪确实不高，但是当你为了玩游戏而买了很多盗版的时候，你们是否想到过这些钱同样足够你买一款或者几款正版游戏呢？无论是开发商还是销售商，没有人期望每个玩家都能够支持他们所发行的所有游戏，但我们期望的是玩家们能够支持你们最喜爱的游戏，就象支持你们最喜爱的唱片一样。我们努力地工作着，希望能够更快地引进更好的游戏，也很努力地和外商洽谈，希望可以给玩家们尽可能低的价格。可是，每当报刊杂志论坛里谈到正版盗版问题的时候，还是会看到论证“盗版好、正版贵”的举例就是Win98……说心里话，我很伤心……

新天地多媒体 Miss70

上期“伪正版曝光”版块中我们列举了《樱之杰——七英雄物语 II》及《樱之杰——白发魔女》两款游戏，基于上期“盘片综述”所述之原因，将这两款游戏归类为伪正版游戏，现经联系发现为杭州晶天出品的正版软件，特此更正。

伪正版曝光

由于本栏目开办以来，得到了广大玩家和厂商的积极响应，编辑部收到了大量代理商主动上报的信息。下面就是由奥美电子有限公司发来的关于他们代理的《星际争霸》、《母巢之战》的伪正版。

《星际争霸》《母巢之战》

外包装：纸盒纸质比较软，封面印刷也比较粗糙。
配套手册：内容介绍不全面，印刷清晰。
碟片质量：较好
零售价：39元
仿真度：B
综述：包装盒后的ISBN号是假的，上面印刷“新疆出版社出版发行”，封面后有一个技术支持电话，已证实为假号。

本次样品采集地：上海人民广场地铁的书报亭



盗版高手停

《幻界之魔》

游戏类型：角色扮演
盗版上市时间：2001年2月
正版上市时间：期待中（大陆）
正版价格：无
点评：其实就是《侠客游III》的中文版，D商在以前的盘面上贴上了新的贴纸。

《黑暗之刃》





游戏类型：角色扮演
盗版上市时间：2001年2月
正版上市时间：期待中（大陆）
正版价格：无
点评：是刻录盘，其维持游戏正常运转的可执行文件还是要通过CRACK文件覆盖的。

自本栏目开通以来，受到了各界的积极响应，特此公布本栏目打盗热线和打盗信箱，欢迎厂商踊跃举报，让本栏目成为非法软件的“缉私署”！
（010）67150982转312，news@popsoft.com.cn

编辑导语



走在300年前修砌成的石路上，想象着当年走在这条路上的那个陌生人的感觉，真想通过时间的隧道去看看，在时间的那一头是谁曾和我走在同一条路上，他（她）是否也会如我一般有着同样的想法，也在想着遥远的过去。

虽然现在还不是踏青最好的时间，不过早春时节到清东陵里走走，远离喧嚣的都市，清理一下自己凌乱的思绪，享受一下这种清静的氛围也是一大乐事。看着那些历经沧桑的古建筑，精美的石刻花纹，暗自想象着这三百年来它们经历的风风雨雨。

在世人浩叹中国五千年古老文明硕果的时候，当国门大开，迎进一批批来自世界各地不同肤色、不同种族友人的时候，我们也同时接纳了他们带来的各种文化，当然这其中也包括他们带来的各种垃圾文化，喜忧参半、良莠不齐。

就游戏方面而言，我想在广大游戏迷心目中的国产游戏和千千万万足球迷心中的国家队的地位差不多吧，同样是怒其不争，悲其不兴。也不知道要到何年何月，我们的足球、我们的国产游戏也能够象从几千年前传袭至今的民族文化一样，展露于世人眼前。虽不求闻达于世界，但至少是让我们国人能够抬头挺胸地承认这些是我们中国自己的产物，而不至一味地跟风国外名家之作，提到国产游戏和国家男足时就只有垂头叹气的份儿。

其实无论是怒骂还是叹息，我们对国产游戏都还是心存一线希望的，就象足球踢了这么多年也没能踢进世界杯，可是我们的球迷还是一场场地花大把大把的票子去为他们加油喝彩；国产游戏虽然做得不是十分出色，不过还是有很多的玩家去支持“国货”。

其实换个角度想想，也许当年走在这条路上的人想着的不是遥远的过去，而是未知的将来。

300年前走这条路的不是我，300年后走这条路的又会是谁……



爱的回味

"易人，你非常有性格，带着不服输的性格来到了这个世界。向你提一个忠告，就是无论在哪儿都要堂堂正正……"夜深人静，闪烁的荧光屏上闪烁着这样几行字，令我好一阵激动；普丽阿娜女神也这样悄无声息地躲在屏幕后面，冷冰冰地用字节将"我"的命运一一忠实地记录下来，并继续忠实地实施——按照游戏预先设定的规则，不同性格的主角在游戏中与三位女主人公在一起时，会选择不同的对话方式来进行。故此跟女主人公之间发生互动的过程也变得不一样……



好久没玩过恋爱游戏了，一直在试图寻找一份青春跃动的我，在不同的游戏中品尝到了不同的滋味，却始终无法唤起深埋在心中的那份"爱的记忆"，激情、杀戮、冒险……到是经历了一大堆。国内晶合互动多媒体公司刚刚代理发售的纯恋爱游戏——《爱的记忆Plus+——我心中的名字》，终于静静地躺在连锁店高高的货架上，等待像我一样的玩家来发现。



初窥游戏，还是在前几期的《大众软件》封面上，那些漂亮的MM图片，是吸引我走进这个游戏的另一个原因。进入游戏后，游戏中此类图片更加丰富，三位女主人公，还包括其他一些女孩，在不同的场景都有不同的漂亮图片——细心的读者也许发现了我的话外之音，确实，游戏的进行过程基本上都是采用了静态的图片来描写，再配以动态的语言显示和语音配合，整个游戏故事情节就这样发展下去。这在有的时候会显得比较单调，而有的时候则又象是在欣赏日本动画——我们都知道，日本的动画片很擅长用静止的镜头来描写环境或氛围，有时候你甚至不得不面对一个静止的画面长达几分钟。尤其是游戏中的一些特定情节就采用了这样的方式来表现，通过几张静止的图片，加上大段语言对白，将这些特定的浪漫或悲伤事件以优美、诙谐的图片加以展现。

如果问《爱的记忆》中是什么打动了我，那么就是整个故事的背景情节：一个倔强的富家少年，在12岁被"嫉妒"的同龄人孤立和殴打之后，偶然遇见了一位跟他一样，同样喜欢铁路和火车的同龄女孩，她那绿色的长发、爽朗的笑声、开朗的性格深深地打动了他。可惜快乐总是短暂的，接下来的是无穷无尽的相思与回忆。一转眼就说到重点了，6年后年满18岁的男主人公，已经是这个家族年轻有为的继承者，而他一直在兑现6年前的诺言：用钱做更多的好事，换来他人的理解与接纳，同时他也一直保有对这个女孩的深刻怀念。他会找到她么？她还能认出他来么？除了她，围绕在他身旁的另外两个女孩，他还在意么？这种继承了日本漫画惯有的煽情风格的情节，也是我所喜欢的。



《爱的记忆》一个比较新颖的地方，就是在将游戏故事背景仔细介绍之后，才会开始进行主角角色设定。这包括了姓名（支持中文输入）、出生月份以及性格调查。跟其它养成＋恋爱类游戏相比，比如《美少女梦工场》系列，这种设定算是相当简单的。另外我还发现一个问题，虽然性格调查的问题有趣，比如问你"是否对年长的女孩感兴趣"之类的问题，但是到了最后的"总结发言"，普丽阿娜女神总是说着同样的话语（就是本文开头引号内的那几句）。我本来还以为可以进行一个"免费"的性格测试，在如实地输入个人所有真实资料，以及如实回答性格测试问题之后，一看到这几句话，我很是为自己激动了一番，对这个游戏的好感也成几何级数增长。但是等到后来再开一遍游戏，胡乱回答一番，我才发现自己自作多情了！如果游戏能够在此方面有所加强，那可真的是非常不错了。



话说回来，《爱的记忆》的游戏方式也其有独

特之处。许多恋爱游戏，包括《明星志愿2000》等都将养成元素与恋爱元素结合了起来，即恋爱的条件跟主角的各项属性挂钩。玩家常常一方面要忙着拼命学习以提高各项属性，一方面还要绞尽脑汁到处去“偶然”碰见女主角（没有攻略一般很难拿下来），而一方面还要打工以维持家用，实在是可怜得很！而在《爱的记忆》里大家可就轻松多了，身为富家公子的你，虽然年仅18岁，但已经算是事业有成（再学习也没有什么意思了），钱财也是身外之物，无需考虑。你唯一要做的事情，就是寻找到陪伴自己终身的“佳人”。身边的PPMM已经不少，一个是父亲领养的女孩（洁娜，比你小一点），一个是管家的女儿（申英，大你4岁），而且她们都暗恋着你！只需要合适的回答，比如称赞她们，到她们经常出现的地方去，经常到她们的房间去，我想要搞定并不复杂。另外游戏中还隐藏着你意料不到的缘分，只要你满足一定的条件。









不过这些都不是游戏的主旨，《爱的记忆》是要你寻找到记忆深处的那个女孩，很有意思的是，游戏一开始就引入了一个同样有着绿色长发的女孩（郑铃子）来到你的身边，而你的任务，是要证实她是否就是在你梦中与你一同走在铁道边的女孩。为此，游戏一开始的场景是在“你家”的大豪宅里，包括了庭院、游泳池、车库、网球场以及室内的各个地方，你跟三个女孩都生活在这里，真是幸福啊！你每天的任务就是在这些地方碰见她们，跟她们交谈——用游戏中主角的话来说，是在“巡查院子”、“检查设施”……觉得简单么？通常到了星期天，你还能“上街逛逛”。不过不要以为这就是游戏的全部，到了游戏中途，主人公会出去旅行，而旅行的地点就是曾经和回忆中的女孩相遇的莎岸离。从这部分开始的游戏就变为冒险形式，大部分的菜单都有很大改变。比如在旅馆里，你可以选择“美睡一觉”、“想想心事”或者“出去转转”。而“出去转转”的话，你也有许多地方可去，“旅店”、“服装店”、“小店”、“村长家”、“鞋店”以及“铁路草原”——这就是你跟她相遇的地方。玩家需要在总计5个月里揭开这关系自己一生的幸福之谜！怎么样？是不是具有挑战性呢？这样奇怪的游戏方式是否也是少见的呢？

“迷你”游戏在越来越多的游戏中被作为一种娱乐调剂手段加入，《爱的记忆》也不例外，游戏中有2个小游戏可以玩，一个是轿车竞赛游戏，驾驶的时候，油泵里喷出的是代表爱情的红心，可以大大提高女孩子的好感度。另一个是爬树游戏，你必须在300秒内爬到树顶，中间会有怪兽出现。难度不是很大，可以让人一乐。

“人在这个世界是轮回的，抓住机会的是自己，放弃机会的也是自己……我想要的是平凡、真实，没有争吵、没有制约、温暖的家。”“是非成败转头空”，机会对你来说，确实是稍纵即逝的，为了寻找到记忆中的真爱，就算……也是值得的！你说呢？

■北京 易人

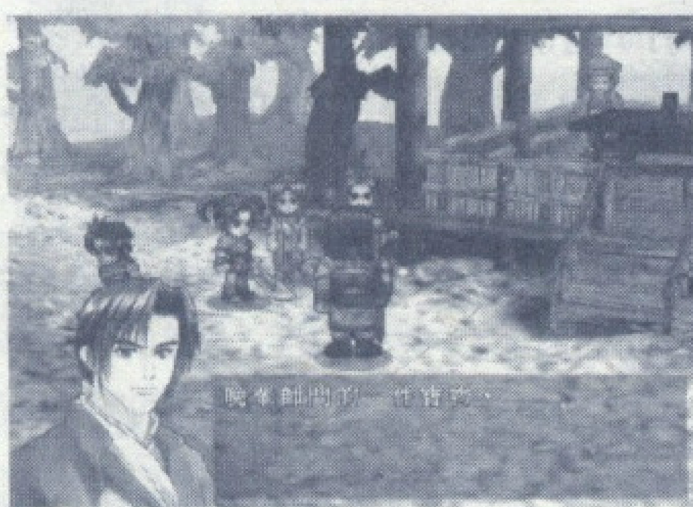
84

制作	CDPA
发行	晶合互动
载体	CD×2
类型	冒险
语言	中文
环境	Windows 95/98
画面	
音响	
操作	
娱乐	
剧情	

轩辕伏魔录

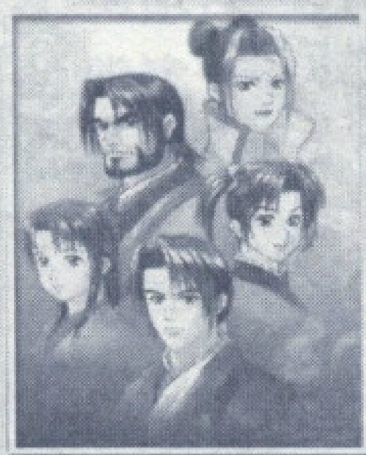
在国内游戏圈里，提起大宇资讯DOMO小组的大名可说是无人不知、无人不晓，而出名的原因则是由于他们制作的《轩辕剑》系列游戏。而近期推出的《轩辕剑Ⅲ外传——天之痕》更使玩家们（小曦我当然也是其中一员）获得了久违的快乐，赢得了满堂喝彩。可以说《轩辕剑》系列就是DOMO精品游戏的代名词。所以当小曦一听说DOMO小组要推出以《轩辕剑》为题材的战略版游戏《轩辕伏魔录》时，就立刻产生了“进行游戏”的冲动。

在接下来的日子里，小曦各方打听游戏的最新动态。由于游戏首先在台湾推出，小曦只好先去台湾的网站看看“有福先享”的玩家们对游戏的评价解解“眼馋”，不想却发现了“铺天盖地”的责难之词，吓得小曦都不敢再想象《轩辕伏魔录》的模样。在把游戏升级到1.02版后，小曦开始了自己的《轩辕伏魔录》体验。经过两天的“不眠不休”，小曦完成了第一遍爆机，因此写出第一手“权威”评论。



《轩辕伏魔录》讲述了一段充斥神怪的江湖传说：“墨门”钜子（与掌门意思差不多）朱衍看到天生乱象，决定派大弟子辅子洵下山修行，以便他以后能够使用“炼妖壶”并接掌钜子职位。辅子洵的师妹、朱衍的爱女为帮师兄降妖伏魔，偷出“墨门”至宝“炼妖壶”跟下山来。由于功力不够，她被迫放出了狐仙九天。结果，不仅“炼妖壶”被九天夺去，她也被九天食其魂魄、占其身躯……在毫无心理准备之下，辅子洵在短短数天之内经历了师妹失踪、宝壶失落、师门被灭、恩人遇害的遭遇。面对血海深仇和即将到来的人间劫难，辅子洵原本简单的修行之旅变成了一段漫长艰辛的伏魔征程。可庆的是在旅途之中，辅子洵遇上了几位同道中人——落草为寇的豪门娇女、成名多年的大镖头、纵横江北的神偷、仙谷灵狐等等。为了拯救苍生，众人决定去找寻传说中的上古神兵——“轩辕剑”。一路上，虽面对凶狠残暴的敌人、狡猾的阴谋以及许多未知的变数，他们仍彼此激励，演绎了一段可歌可泣的故事……





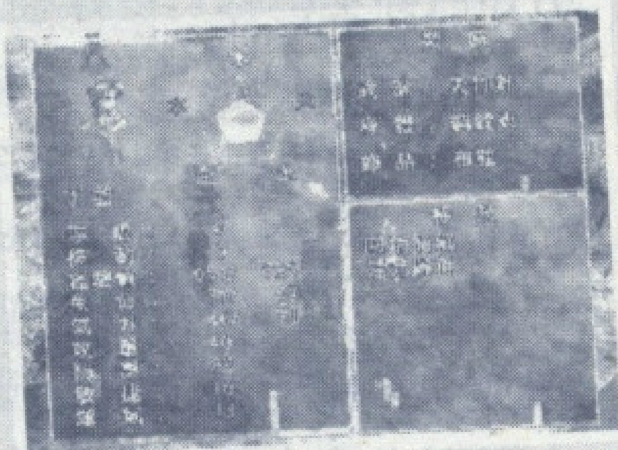
《轩辕伏魔录》的故事情节总体上看是相当不错的，可以说没有辜负《轩辕剑》的名声，不愧为DOMO和狂徒小组联手之作。但是，不少玩家对故事情节还是有很大意见，也许是因为《轩辕伏魔录》是《轩辕剑》系列中第一款RSLG吧。就我猜测，DOMO一开始是想把《轩辕剑》系列引向新的领域，所以打算制作战棋类的《轩辕伏魔录》；但是DOMO又不想丢掉自己擅长的RPG，结果做出了一款RSLG游戏。RSLG其实是一种结合了角色扮演和战略特色于一身的游戏类别，也就是说，在《轩辕伏魔录》中玩家进行游戏的方式会分为“村庄模式”和“战斗模式”。在“村庄模式”中，玩家可在此进行买卖道具、执行任务、补充生命值、与NPC互动等，如同一般的角色扮演游戏，目的在于情节发展；而“战斗模式”则以回合制进行游戏，战斗依循故事情节要求发生（并不存在随机发生的战斗），目的在于提升主角的经验值。《轩辕伏魔录》可以说主要是为SLG设计的，DOMO在设计好相当不错的主线情节之后，把更多的时间投入到了游戏的引擎设计上。这对于一般的SLG来说并没有什么不对，但对于人们期望极高的RSLG来说，狂热的RPG迷们却为“村庄模式”中缺少充分的情节而懊恼；而《轩辕剑》系列传统的单线结局又使得SLG迷们为游戏过于简短、缺乏重玩性而气愤，可以说DOMO两边都不讨好。



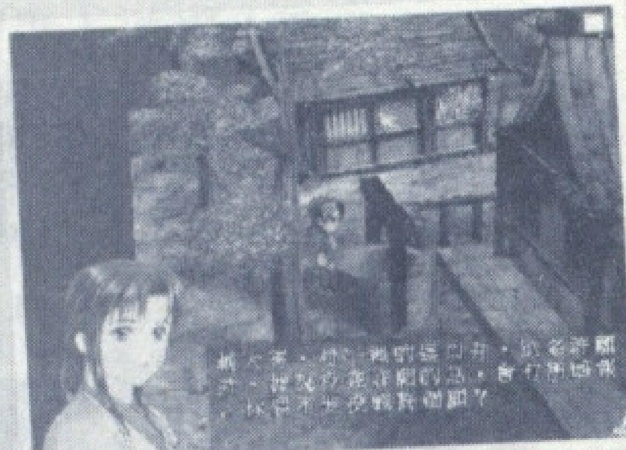
《轩辕伏魔录》采用的是3D场景，而人物表现却是2D的。在游戏升级到1.02版之前这些3D造型有

些模糊，但升级之后画面有了很大改变。游戏中2D人物造型引起了极大的争议，但是人物对话时多种表情的半身图片确实是相当漂亮。而这种2D人物的表现还与游戏的引擎有关。对了，刚才提到DOMO花费了大量时间在游戏引擎设计上——与其它战略游戏最大的不同，就是该游戏可以360度旋转视角及调整视角的远近，而通常游戏中仅有两三个视觉角度。除了剧情模式外，游戏不会强制控制视角，玩家可以依据自己的习惯调节视角——这不能不说是个极大的创新。采用了2D人物在视角旋转时，玩家可以看到比较不错的人物形象；考虑到如果使用3D人物，则从某些角度看人物角色时会给人以极不正常的、不完整的人物形象。要批评的是，2D人物的画面游戏不清楚，如果能再精细点的话会更好。此外，游戏的3D物体有时会出现空间透视上的错误。

由于是DOMO（注意不是大宇）第一次设计SLG游戏，所以他们并没有完全依据SLG游戏的传统战斗设计。人们对这些或褒或贬，我想这不应该成为批评或表扬《轩辕伏魔录》的理由，因为这些改变对敌我双方都是相同的，我们完全没有必要困在一种思维模式之中。但值得表扬的是，DOMO根据“金、木、水、火、土”五行属性之间的相生相克，衍生出新的战斗时必须考虑的要素——“五行时间轮系统”，为SLG增添了一抹中国色彩，而且使战斗变得更富战略性，战斗过程更刺激。战斗中，画面上有一个圆形的轮盘，会依照敌我双方角色的行动时间分别转到不同的属性位置，和五行相生相克一样，当转到对火属性有利的位置时，不论敌我，身上有火属性的角色都会加强能力。这在战斗中造成的影响，可以使玩家从面临危机转变为轻易获胜，当然也可能会遭遇更惨的失败。







在玩家对《轩辕伏魔录》的批评中唯一没有人提及的就是，战斗中人物能力的表现，在这方面DOMO几乎做到了完美。游戏中，玩家最多会控制8个角色，而他们有各自不同的攻击特性、魔法以及属性。角色各自独有的种类丰富、表现华丽的魔法实在是值得大书特书，这使得有人擅长远攻，有人擅长近距离贴身战法，也有人擅长后勤辅助……玩家必须合理运用，才能在战场中势如破竹。完成某些特殊任务后可以得到的召唤兽，在以后的战斗中会给玩家提供很大帮助。每只召唤兽不仅有相当劲爆的造型，而且也很有来头——它们的身家背景经过历史调查可都来头不小。

游戏中的操作可以说是简易直接，只要“方向”键及“决定”、“取消”键即可轻松搞定，不需要背一大堆热键。但是由于支持鼠标，所以时常出现鼠标、键盘“打架”的事情。不过游戏支持Direct Input手柄，只要换上它，就可把鼠标、键盘都丢到一边，靠在靠背椅上，当游戏机玩。游戏设计得可是非常体贴玩家的哦！

最后，小曦得出如下结论：《轩辕伏魔录》可以说是DOMO制作的一部探索性游戏。如果我们放弃对DOMO过高的要求以及以往的游戏成见，《轩辕伏魔录》的情节安排和游戏历程都还是非常不错的。而且，就小曦认为，DOMO应从该游戏中总结经验，以争取下一部RSLG游戏能获得《轩辕剑》系列同样高度的评价。

■北京　岳曦

75

制作	大宇
发行	育碧
载体	CD×2
类型	策略角色扮演
语言	中文
环境	Windows 95/98
画面	
音响	
操作	
娱乐	
剧情	

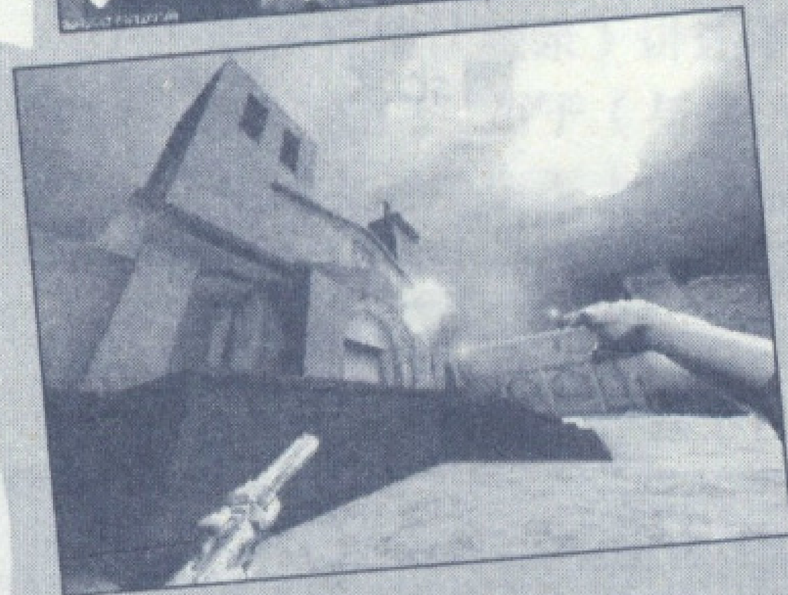


克莱夫巴克的不死者
Clive Barker's Undying

相信很多玩家都对恐怖游戏非常感兴趣，从先前的《鬼屋魔影》系列到后来的《生化危机》系列，从《心魔》到《吸血鬼德古拉》，都着实吸引了不少玩家。或许是恐惧能给人们带来一种独特的乐趣，如同第一次乘坐过山车，天旋地转之后，焦虑的情绪得到宣泄，而且更重要的是，当我们第二次乘坐过山车的时候不会再感到害怕，只会感到快乐和刺激。玩恐怖游戏，多少也会有一些这样的感觉。如果你觉得刚才提到的几款游戏玩起来不够过瘾，那么我现在为你介绍一个能够充分感受到恐怖气氛的游戏——《克莱夫巴克的不死者》（Clive Barker's Undying），因为它所带给你的恐怖之感一定会使你的每根汗毛都竖起来。

游戏的名字既然叫《克莱夫巴克的不死者》，那么游戏本身自然和克莱夫巴克的作品有关系。克莱夫巴克曾经创作过大量的恐怖小说和恐怖电影（比如《糖果人》和《血书》等），《不死者》是改编自克莱夫巴克的电影故事。在《不死者》中，克莱夫巴克运用独特的写作技巧将恐怖和诡异现象有机地融合在一起，营造出绝佳的恐怖氛围，让众多的PC游戏迷们终于有机会在游戏世界中感受克莱夫巴克的恐怖风格。虽然我们以前玩过的很多恐怖游戏都努力想创造出各种恐怖因素，但都不是很成功。我们在游戏中杀死大批的僵尸，看到不少血腥的画面，这些都是恐怖因素，但是却不能给玩家带来真正的恐怖感觉。而《克莱夫巴克的不死者》则与众不同，它是一款成功地将各种恐怖因素融合于一体的主视角射击游戏，或许这将是第一个能够让你在进行游戏的过程中吓得从椅子上跳起来的游戏。







那么《不死者》的恐怖究竟表现在哪里呢？首先是它的故事情节。“家族的诅咒”通常是最吸引人的恐怖主题。《不死者》的故事发生在1920年的爱尔兰，玩家在游戏中扮演一个名叫马格纳斯力的退伍兵，他答应了老战友耶利米的请求，调查耶利米家中发生的奇怪事件。在第一次世界大战中，马格纳斯力和耶利米曾经与鬼怪幽灵较量过，尽管消灭了很多敌人，但是耶利米的家族却受到了魔鬼的诅咒。耶利米的亲人和仆人先后死去，但是他们的鬼魂却依然游荡在耶利米家的庄园，而且似乎满怀恨意。如今耶利米病入膏肓，濒临死亡，他感觉到庄园中的鬼魂正在一步步地向他逼近。于是耶利米请求马格纳斯力帮助他驱赶诅咒自己家族的魔鬼，使自己能够安然地死去。马格纳斯力接受了老朋友临死前的请求之后，便着手调查耶利米庄园的诡异事件，开始了与咆哮者、地狱犬和骷髅战士等怪物的激烈战斗。

其次，《不死者》的图象画面在很大程度上渲染出十足的阴森恐怖气氛。特别是《不死者》中的过场动画，简直到了令人毛骨悚然的地步。或许有很多玩家都有夜战的习惯，在夜半更深的时候关上灯，独自在游戏世界中鏖战。不过要是在夜深人静的时候玩《不死者》，可得有一定的胆量。因为在游戏过程中，经常会突然出现血淋淋的画面，伴随着轰隆隆的惊雷声和阴森的怪笑声，倘若不留神，一定会被吓得从椅子上跳起来。此外，游戏画面在某些细节方面也处理得非常精心，也在某种程度上增加了恐怖气氛。

再次，《不死者》的音乐和音效也吓得人心惊肉跳。记得在今年初，EA的《爱丽斯》被某个著名

游戏网站授予了最佳游戏音乐奖。这次EA推出的《不死者》在音乐表现方面也具有极高的水准，它带给玩家的是内心的震撼，通过节奏旋律的不同变换，让玩家从心底里感到恐惧。在音效方面，狼嚎、尖叫以及霹雷声等都制作得非常逼真，而且《不死者》中怪物的嚎叫声也各不相同。说到怪物不同的嚎叫声，它不但增加了游戏的恐怖氛围，而且对玩家的行动也有所帮助。由于《不死者》采用了改进的《虚幻锦标赛》游戏引擎，游戏中的怪物们AI相当高，它们或游荡、或蹲伏、或隐藏，使得玩家在探索过程中必须仔细聆听怪物们的嚎叫声来区分它们的类别，以采取相应的对策。因此，玩家在进行游戏的时候一定要打开声卡的3D音效选项，尽管这样做有时候会令自己心惊，不过还是值得的。



刚才说了《不死者》中那么多恐怖的方面，现在说说游戏中一处更为吸引人的地方。《不死者》是一个主视角射击动作游戏，因此游戏中不乏各种先进的武器和弹药。不过除了这些之外，游戏的设计者还为游戏的主人公增添了魔法能力，其中给人印象最深的一种叫做“塞乐”的魔法。在游戏开始的时候，耶利米可以施展这种魔法，能够使被施法者回到过去，调查当时发生的事情，或者看到通常状态下无法看到的东西。在施展“塞乐”魔法的时候，玩家会接到一种神秘的提示，让自己向四周观看，然后虚幻的东西变成了现实，玩家便置身于魔法的效力当中。玩家可以在庄园中的每个房间中施展“塞乐”魔法，以调查各个房间中曾经发生过的事情。不过，在游戏的早些时候，有的房间无法打开，必须找到钥匙和获取到相应的信息才能够进入房间施展“塞乐”魔法。由于游戏的故事发展是线性的，因此在游戏进行的时候必须按步就班。另外，游戏虽然有多种难度设定，从简单到困难，但是也只限于怪物的强度不同。这些对《不死者》的游戏性有一定的影响。不过“塞乐”魔法的设置，倒是可以弥补游戏性方面的损失，引起玩家的极大兴趣。因为要在整个庄园中的每个房间都施展“塞乐”魔法，也不是一件容易的事情。可是如果成功了，一定会感到相当振奋。至于其他的武器和魔法，玩家可以在游戏过程中逐渐获取。魔法的威力可以通过捡到的放大器来提高，而武器的威力则是固定的。值得注意的是，选择武器一定要在战斗之前。如果在战斗中更换武器，特别是在对付一些强敌的时候，生命值会有所损耗。

如果说《不死者》有缺点，首先是刚才提到的线性的故事情节。游戏进行的程序都是固定的，不能有丝毫偏离。其次，在读取游戏进度的时候也有些麻烦。不是直接读取玩家结束游戏前最后的进度，而是先读取到关卡的起始处，然后再读取游戏在这一关最后的进度。再有就是《不死者》虽然使用了改进后的《虚幻锦标赛》引擎，但是游戏并不支持多人游戏。这给人的感觉就象是可以去开一部法拉利，可是速度要受到限制一样。

由于《不死者》是一个以恐怖故事为背景的FPS游戏，因此在某种程度上说战斗没有《半条命》那么激烈。不过，《不死者》中融入的大量恐怖和冒险成分却又使得游戏本身具有独特的吸引力。如果你还没有玩过克莱夫巴克的《不死者》，那么就赶快试一试。它肯定会使你晚上睡觉的时候不敢关灯，而且紧缩在被窝中心中默念黎明赶快来临。因为，唯一使我们恐惧的东西就是恐惧本身。

■天津　奥杰

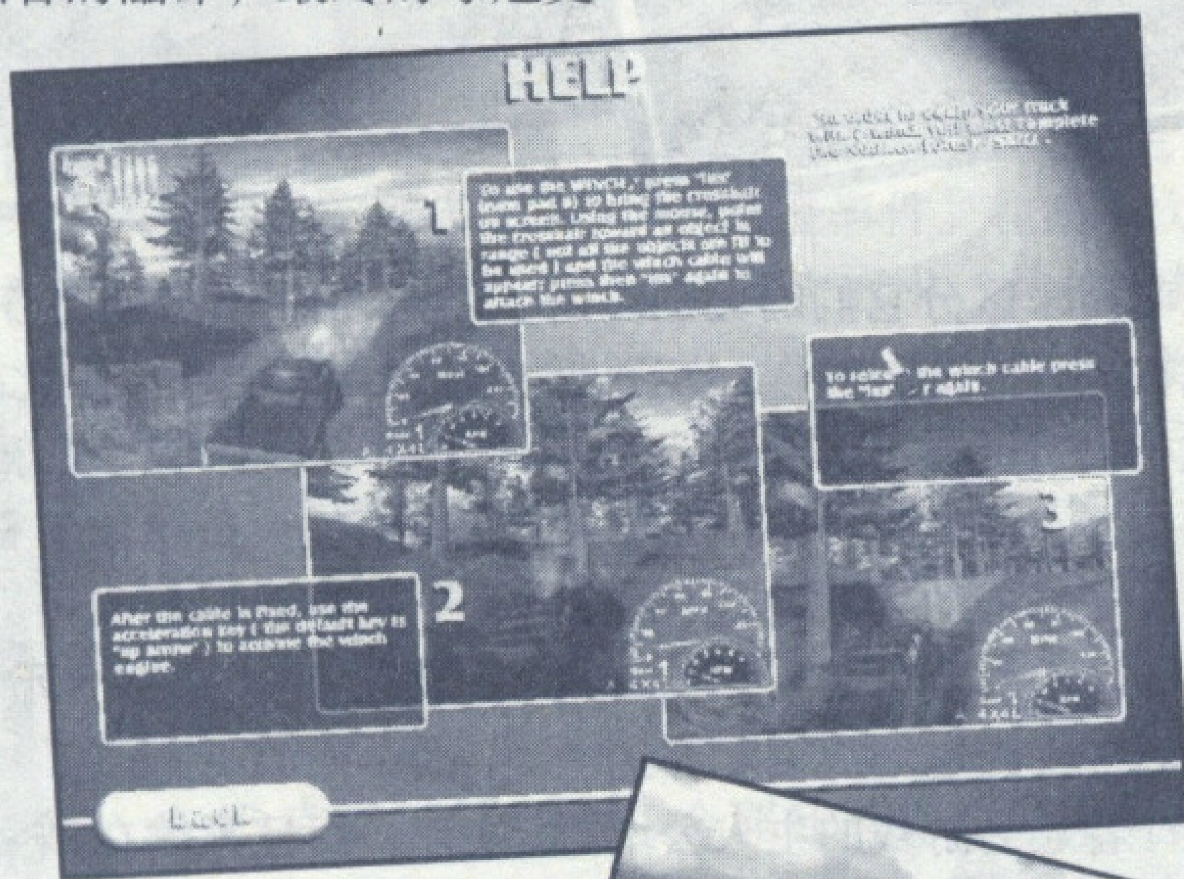
87

制作	DreamWorks Interactive
发行	Electronic Arts
载体	CD×1
类型	主视角射击
语言	英文
环境	Windows 95/98
画面	
音响	
操作	
娱乐	
剧情	

坎贝拉越野赛车

Cabela's 4X4 OFF-ROAD ADVENTURE

提到赛车游戏，想必每个玩家都能举出一大堆名单来，但不管怎么说，在玩家的脑海中，赛车游戏都是与华丽的光影效果、真实的3D模型、仿真的操控等联系在一起的；还有最重要的一点，玩家将会在不断的超车中品尝强者的滋味，最终的夺冠更是能使人享受到胜利的喜悦——赛车游戏就应该强调直接对抗、竞争（要不然怎么能叫赛车）。但是，现在Activision公司FUN labs工作室制作的《坎贝拉越野赛车》（Cabela's off-road adventure）却没有遵循这一规则。《坎贝拉越野赛车》可以说完全不同于以往的任何赛车游戏——在该游戏中，玩家将无法和任何电脑控制的赛车一决高低，也不可能与其他玩家争强斗胜；玩家所要做的仅仅是驾驶四驱越野卡车去挑战自己的极限。经过一段时间的挑战，我明白了这款游戏表现了另一种形式的竞争——挑战自我。







大家应该听说过“巴黎－北京”汽车拉力赛吧。赛车手们面对种种艰难的环境毫无畏惧，经过漫长孤独的驾车过程最终到达终点。虽然冠军只有一个，但对于所有能够到达终点的车手来说他们都是胜利者，因为他们都战胜了自我。《坎贝拉越野赛车》反映了同样的一个主题——玩家完全不需考虑时间的限制，只要能够利用现有条件完成任务就是胜利！也许将要完成的任务并不那么简单，但可以确定的是玩家如何翻越最后的山丘到达目的地并不是问题——越野车会帮助我们完成这一切——只要能够真正掌握驾驶技巧的精髓，我们将会发现驾驶越野赛车冒险是一段非常“棒”的经历。

吹嘘了半天《坎贝拉越野赛车》的与众不同，现在让我们来看看它的游戏模式究竟是什么样的吧！游戏由“技巧”（Skill），“领航”（Navigation），“探索”（Exploration），“发现”（Discovery），“耐力”（Endurance）和“自由”（Freedom）6个模式组成。

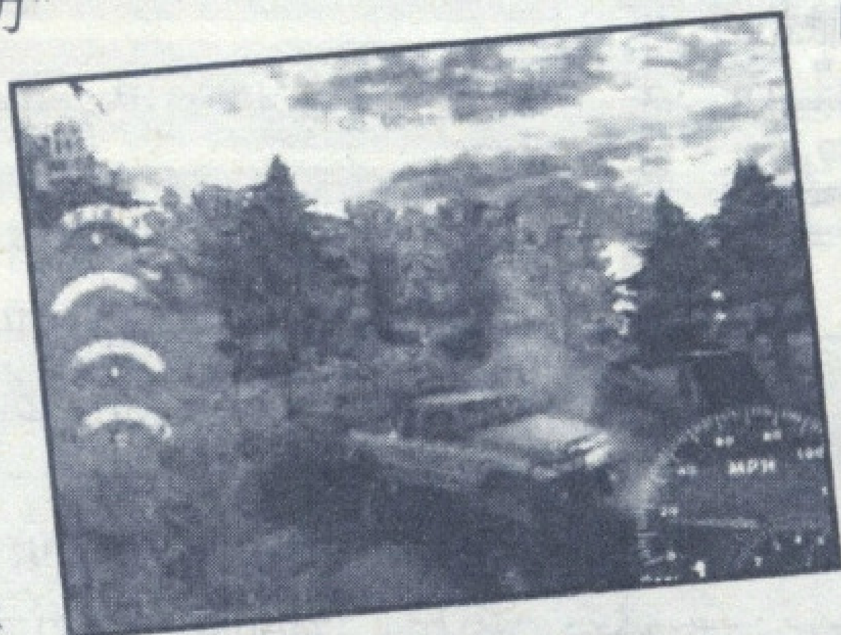
“技巧”模式：玩家将会从这里起步，获得对游戏的第一感觉。在这个模式中玩家的任务是去发现（到达）附近的“导航浮标”（在地图上被标记为红色和绿色的三角形）。玩家可得到驾驶屏幕左下方的地图的帮助。这相当于一个训练关。每完成一个任务，玩家将获得在以后使用的越野车的一个新部件。

“导航”模式：如同技巧模式一样，玩家必须安全驾驶爱车到达目的地。不同的是这一次玩家必须依照罗盘导航的指示行动（否则可到不了目的地），所以玩家的任务将会更加难以完成。每完成一个任务，玩家也将获得一个越野车附件。

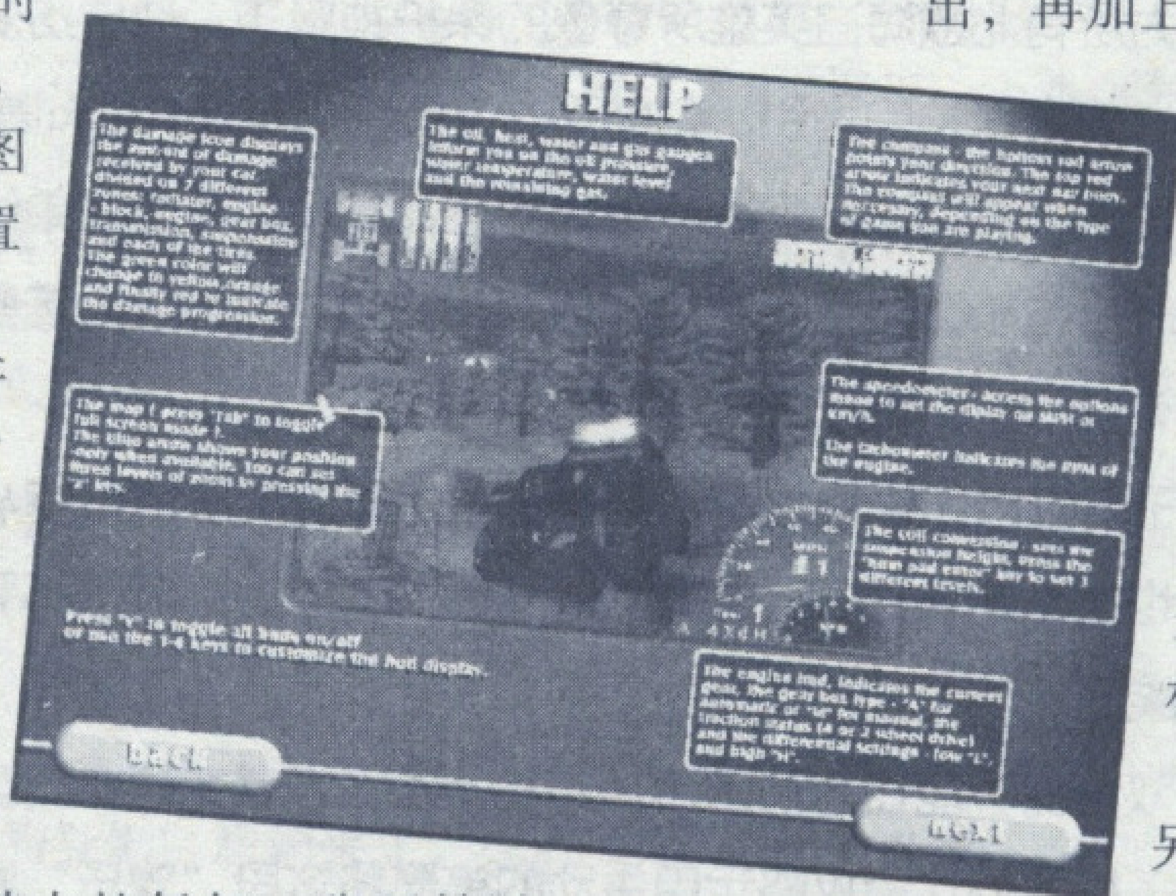
“探索”模式：在“探索”模式中，玩家行驶区域比“技巧”模式和“导航”模式大了很多。玩家必须去发现在地图上随机出现的一组“导航浮标”（共6个）。在该模式中，地图并不是一开始就完全给出的，而是随着越野车的行驶一点一点扩大。罗盘指向下一个该去的“导航浮标”，但是如果玩家碰巧路过其它的“导航浮标”也可以先完成对它们的核对任务。

“发现”模式：“发现”模式基本上可以说是没有罗盘和地图的“导航”模式，唯一指引玩家到达目的地的依据是地面上清晰可见的轮胎印。每完成一项任务，玩家都将获得一款可供使用的新型赛车。

“耐力”模式：玩家只有在完成前4个模式中的所有任务之后，才能进入“耐力”模式。在这个模式中，玩家将要完成游戏中最漫长的路线。在这里，玩家没有罗盘的导航，当然也还是不能让越野车报废。路线被标记在地图上，沿路有很多的检验点。而完成耐力模式之后，隐藏的地图将会被打开。



“自由”模式：当玩家完成了游戏中所有部分之后将可以拥有“自由”模式。玩家在先前的游戏模式中逐一完成隐藏地图的任务后，就可以在任何一张地图中自由组合游戏过程中的天气、时间、季节等等元素，玩家还可通过在地图上点击左右键来设置游戏的起点和终点。



一个新车手刚开始游戏时，进入任何可进入模式时都只能选择拜加（Baja）、干枯河床（Dry Riverbed）和阿拉斯加（Alaska）3张地图。玩家可以选择其中的任何一张开始游戏；但必须完成一个模式的所有地图之后，才会打开该模式下面的2张地图。完成了接下来的2张地图后，游戏将为玩家打开最难以完成的山脉（Mountainous）地图。

《坎贝拉越野赛车》与其它赛车游戏的不同点还有，玩家一开始就有12辆车可供使用，但越野车在驾驶时所受到的严重伤害不能被立刻修理。玩家只有在完成一种模式的所有地图之后，破损的车辆才会被同意修理一次。所以一辆车被开坏之后，玩家可以选择车库里的其它车辆再次对地图进行挑战。当然，如果所有车都开坏了的话，只能Game Over了。

玩家在完成任务后所获得的越野车部件可以装备到任何一辆车上。刚开始时，玩家并没有多少选择，要完成的任务也比较简单，所以无需多虑。当玩家能够成功通过导航模式之后，玩家就必须仔细选择正确部件了。如果玩家的越野车性能达不到下关任务的要求，玩家将会付出惨重的代价（记住，可供使用的车子数量是有限的）。这种选择方式可以使我们享受到超级车手调配车子性能的乐趣。

《坎贝拉越野赛车》中的旅程是丰富多彩的。玩家不仅要驾驶越野车飞跃拜加的沙丘、在干涸的河床中颠簸，还要在北部森林的灌丛找路、在崇山峻岭中穿行……这一切都是在完美的3D引擎下表现出来的。越野车在不同的路况和天气下行驶所获得的效果完全不同，从启动点火到行驶所能达到的最大速度，再到“打把”所需时间等等几乎与现实中完全一样；车子随着地形的起伏颠簸效果、与物体的碰撞、越野车最常见的翻车在这里表现得惟妙惟肖；游戏的画面贴图细腻精致。其实，游戏之所以能获得如此之好的图像表现，是因为FUN labs非常成功地运用了微软的DirectX 8.0。也正因为如此，游戏的音效也表现得非常突出，再加上那令人热血沸腾的音乐，使玩家获得了“发烧”级的听觉享受。

游戏采用的键盘操控设置与一般赛车游戏没有多少区别，支持各类游戏控制器。当然《坎贝拉越野赛车》最值得一提的还是它对时下最强劲的游戏工具——力回馈方向盘的完美支持，可惜这种享受只能是“骨灰”们的特权。

《坎贝拉越野赛车》虽然有些另类，但绝对是一款值得细细品味的赛车游戏。如果有喜爱赛车游戏的玩家因为听说它缺少对抗性而放弃，将可能是一大损失噢！

■北京 释天

85

制作	ACTIVISION
发行	新天地
载体	CD×2
类型	角色扮演
语言	英文
环境	Windows 95/98
画面	
音响	
操作	
娱乐	
剧情	

编辑导语



有时游戏不仅仅带给我们娱乐，还可以让我们了解更多的东西。如果你玩过《北欧神话》，或是即将按照本期的攻略指引去感受一下，那么你会发现这个游戏除了会带给你精美的画面和死亡竞赛的乐趣外，还可以让你多少了解一些公元九世纪——这个奇迹时代中的北欧的风土文化。在游戏中你可以见到为所有北欧海盗英雄所尊敬的保护神奥丁，你要扮演年青的维京战士Ragnar，在奥丁神的指引、帮助下与妄图使恐怖邪神Loki重生的Conrack及其手下的野人、僵尸军团厮杀。游戏的剧情发展基本上是单线式的，它最注重的还是战斗与杀戮，其间穿插了一些不算太难的谜题，这些都在本期的攻略指引中有详尽的介绍。

关于图立欧和米圭尔前往黄金帝国探险的故事你可能从来就没听说过，十字军也是刚知道不久，感觉这哥儿俩的冒险经历非但不算惊险刺激，倒是有些搞笑了。一个是有谋而勇不足，一个是有勇而智不佳，好在玩家你我都是智勇双全的，能让他们俩尽量施其所长、避其所短，相互搭着伴往前走。由大胖子撰写的这篇攻略运用生动的笔墨将这段“欢乐”冒险的旅程完整地勾画下来，就算你没玩过这个游戏，看过攻略以后也能够体会到其中的乐趣了吧。

《堕落天使》可以算是智冠近期推出的一款大作了，除了告诉我们又一个圣天使与堕天使的恩怨故事外，游戏中还有不少新鲜的设计。遗憾的是由于版面所限，十字军无法将它的完全攻略带给大家，只登出了简单的过关流程，其他诸如通过“交涉”向不同的敌人取得DNA的方法、利用各种DNA的合成方法、各种奥义、各种召唤兽的获得条件、各种终极武器的取得方法等等高级技巧，就都留给诸位大侠自行发掘啦，或许这样能够更多地保留你在游戏中探索的乐趣呢？

十字军



引子

“用你的剑，用你的热血，用你的生命，保卫神符……”

耳边仍然回荡着昨天洗礼仪式上牧师那亢奋的喃喃声，眼前是生活了18年的熟悉的村庄，祖先流传下来的奥丁神符在今天看起来似乎不太一样了。崇敬？当然，但感觉中多了一份使命、一份责任。绕村转一圈，拿巨斧的武士和父亲都敦促我快去长屋进行维京武士的资格考试。先摘颗苹果，喝杯烈酒填饱肚子，今天自我感觉良好！推开山门，进入长屋，装备上武器和盾牌，石门徐徐开启，主考官是——村里的第一武士Vlf!

砰——Vlf的长剑狠狠地砍在了我的盾牌上，巨大的冲击力再度透过盾牌传过来。这已是第31次了，我逐渐发现力大招沉的Vlf每次攻击后右翼偶尔会露出破绽。借着那股冲击力，我顺势移形换位，瞬间即转到他的右后翼，手中长剑轻轻刺穿了他的皮甲。一丝血顺着剑身流下，Vlf那诧异而又喜悦的眼神说明：我是维京武士咯，喔。

第一幕 山洞

“Ragnar! Ragnar! ”

谁在叫我？呵，水？我在水中？四周还飘浮着熟悉的身影！想起来了，Conrack和Sigard意图染指神符，被我及族中武士阻拦后恼羞成怒，召唤闪电击毁了我们的船。糟了，神符！不知村里怎样了，我得赶快回去看看。游出水面，砍死螃蟹，四处搜索，捡得一把钉头锤。怎么是一个封闭的山谷？看来必须从水下寻找出路了。跳入水中，经过族人的尸体和沉没的长船，从另一艘沉船甲板上的裂口穿过去，在第3艘沉船附近浮出水面换口气，然后由船舱入口进去，穿过船体，直到在一洞穴中浮出来。继续前游至一间大屋子，这儿有一座石头堡垒和几根石柱。



避开大头鱼，爬上中央石头堡垒侧面伸展出来的平台。抽出钉头锤，在石墙裂口上砸开一个洞，水灌了进去。下水沉到底部，找到石头堡垒的入口，螺旋上浮出水面，砸开厚木板，上台阶，跳上右边的墙沿，再跳到对面建筑伸展在半空中的木支架上，走到其顶部中央，由腐朽的栅栏落入水中。沿隧道向前游，升到一间有4个栅栏的房间。从裂口爬出水，走出房间，在两间屋的间隙处拨动杠杆开关，降下下一间屋的地板。再次下水，沉到底部，沿隧道前游至出口。



前方石阶上矗立着几棵吐刺树，曾听族人说过，它们在收缩状态下是刀枪不入的，只有当把刺吐出来袭击时方可伤之。因此对付它们的策略是冲到离吐刺树只有一步远的距离时挥剑，往往能正好迎上快速伸展出来的长刺（如果能避开，则没必要与它们纠缠）。趁螃蟹吸引住其注意力，贴着洞穴壁快速跑跳过去。前行左转，来到一个空旷的大洞穴，前方道路上密布吐刺树。先跳上左边的平台，在小房间里拿到一面盾牌，下至下方水中，绕过吐刺树，由底部的一平台攀上高处的走道，当旁边的吐刺树攻击时，快速绕开，挥剑斩断它的长刺。捡起那根长

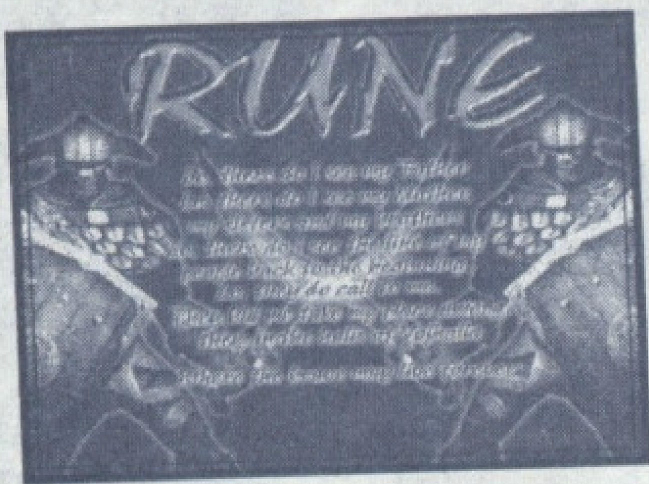
北欧神话 RUNE

刺，居然可作武器使用！揪住石壁上的蜥蜴，吸掉它的血，刚才所受的小伤就复原了。继续往上行，尽量避开吐刺树，进入小塔，左前莲花后垂有2根葡萄藤，右前方圆形平台上也有1根。避开正前方的吐刺树，跳到右前方的



圆形平台，攀上葡萄藤，爬至顶部（空格键），跳上高处平台，最后来到一堵开裂的石壁前。用钉头锤砸开一个洞，进入另一空旷开阔的大洞穴，洞穴中央坐落着庄严的石祭拜坛，洞顶光芒万丈。

清除螃蟹，跳上祭拜坛顶部平台，上方光芒中出现一个戴着3个尖角头盔的头像，他就是……奥丁？沉浑的声音在大厅中回荡，我是不是在做梦呢？天神奥丁解释我复生的任务就是向那些背叛者复仇，指出以后的道路凶险万分。而后炸开巨大的岩石，露出一个出口。穿过洞，沿螺旋形斜坡而下，在底部避开水母，由间隔开的几根石柱子连跳至高处平台。走到陡坡前，俯视见到突出的平台，顺坡滑下去，落入水中往前游，在一洞穴冒出头换口气，回游转左，在一片瀑布群水域浮出。迅速登上平台避开水母的攻击。经由另一平台跳入洞穴，摆平小妖，沿通道而下，避开沿途的吐刺树，攀上葡萄藤，跳至新的通道（旁边有白莲花），贴着右面岩壁来到通道另一端的白莲花丛，再攀葡萄藤，跳上顶部通道，行至右边出口，落下去拿到新盾牌。沿路左转，到尽头落入洞中。转身前行，避开吐刺树和毒蘑菇，来到裂口边缘。洞穴顶部掉下来一块巨石，砸在前方突出的岩石上，落下一阵石雨。由陡坡上的小平台滑至裂口底部的小河中，左行上乱石堆，一块大石从裂口滚下来，好险！跳上



大石，攀葡萄藤上至上方走道，在裂口处落下，避开灼人的蒸汽，击败篝火旁的小妖。由火堆右边跌入一洞中，前行时小心洞顶又掉落岩石。贴着悬崖过去，在河道交叉口见到大量的吐刺树。什么叫披荆斩棘，我想这就是吧！杀开一条通道，到河流上端，几棵青草浮出水面，从这儿跳入水中，下沉往左游，途中可在洞穴里换气，小心避开致命的大头鱼，在最后那根大方石柱的左边发现一个洞穴，游过去，浮出水面。

上平台，于移动中挥剑消灭更大更强的大螃蟹，数量不少啊。转个弯，一路前行，少不了小妖、大小螃蟹、吐刺树的阻拦，在隧道尽头击败拿骨头棍的小妖，用它的武器砸开开裂的墙，穿过乱石，跳到上方的平台，落入洞中，从吐刺树丛杀出，经过两个水池，避开大水母，跳入水中，往右游见到一条大头鱼，一面避开它，一面从其位置转左游出水面，爬上平台。前方洞穴中聚集着众多大小螃蟹，耐心地将它们一个个诱出歼灭。在尽头岩壁前，踩在大螃蟹的厚壳上跳至上方平台，前行直至落下一洞。

第二幕　地狱之门

奥丁再次现身，叙述前面的危险，还留下一个神符能量包，它能调出各类型武器的特殊能力。落到悬崖底部，由起降的笼子跳到熔浆河对岸。伴随着断续的低吼，架上的人变为僵尸袭击我！虽然屡屡将它砍翻，但它总能复活并再次发动攻击，并喷出绿色的恶心毒雾。于是我将视线平齐它的脖子，当靠得只有一步之遥时挥剑，其头颅被砍得飞起老高，这回才再不复活。左转，经另两个笼子跳到熔浆河的另一边平台，前行砸开岩壁，进入僵尸城堡。左转到通道尽头，跳上墙沿，落到右边平台，杀



死僵尸后拨动两开关。在平台远端攀住链条上至储藏室，在右边楼梯的顶部获得神符能量包。落下洞收集补给，由房间中央的链条降下去，避开火炉，拨动开关以封住旁边房间里的众多僵尸。穿过门，拾梯而上，在通道尽头拉下开关打开右边的门。消灭沿途的僵尸，拉下对称的两个开关，跳上传送车飞越熔浆区域。

"怎么有活人的味道？真奇怪你会来到我这儿，不过你不应该感到寂寞，我会给你找来同伴的，嘿嘿嘿……"一听这嘶哑的声音，我就知道她是这座僵尸城堡的主管女巫，但她不明白一无所有的人是没有退路的。下行至雕像所在大厅，走左边通道，击败途中的僵尸和螃蟹，捡到一面维京金属盾牌。拨动开关开门后，右边是一座隔断了的桥，过不去，因此左行至尽头，看见有僵尸守在一开关前。当我试图靠近它时它就会拨动开关，旁边的机关即喷出长长的火焰。于是我诱而歼之，用开关降下附近的平台，乘它上至高层。绕过干草垛，进第1间房拨动开关，敲一下铜锣，回到阻隔桥边，此时它已连通。过桥，在另一面铜锣旁右转，跳到下方的屋顶，落到左下开着门的平台。经过储藏室，杀死沿途的僵尸，乘上传送平台。它从岩浆上方越过，小心避开岩浆火，还不时有僵尸落到平台上，着实手忙脚乱了一番。

前行转左，拉下开关升起附近的平台。右转看见两根链条的前方有1个神符能量包。爬上墙沿，由链条跳过去取之，竟然是增加生命上限的健康神符，这可是最罕见的神符啊！回到原处，乘升降台下至底部岩浆上的平台，再攀链条到上方阁楼，拨动开关，再回底部。经过岩浆通道时避开火焰，遇到阻隔时敲铜锣即可使道路畅通。穿过洞穴，一路上行，在台阶处左转，获得盾牌、斧和棍棒。落到右前方狭窄道路上，穿过裂口，击败僵尸，爬上平台。不好，下面的岩浆在上升！快速移动，向上爬行，途中的小妖也顾不上杀了。好不容易跳上僵尸所在的平台，绕开它们，到左面岩石旁，一路跳上去，由链条攀上去，终于避开了不断升起的熔浆！

前行途中，两旁岩壁下面的缝隙里不断冒出螃蟹。在通道尽头拨开关，穿过门，与僵尸搏斗时避开房间中央的火焰。左行至尽头，打碎桶和墙，落下去，穿过右边的洞，一路拨开关开门穿行。由链条下去，消灭众敌，发现这儿有3扇板门。进凹室拨开关，3扇板门开始转动，其中一扇后面有一开关，它开启出口栅栏。经过岩浆区，攀至链条顶部，跳上左面平台拨开关，返回链条，跳上往左延伸的小通道。僵尸推倒3扇小门冲出来，从右面那间凹室穿过，击败昏暗通道里的螃蟹。进入小阁楼，乘平台升到一个大开间，女巫开启一扇传送门，它能发射跟踪箭，躲在柱子后面避开或用盾牌挡住。

上传送门右边的台阶，行至尽头拨动开关，快速跳上右面墙沿，再跳上降下来的平台，落到左面正对着传送门的平台，拨动开关关闭传送门。穿过旁边的出口，经过喷火区，在交叉路口右转，在通道尽头见到小妖，当它冲过来时被地板缝里的板斧陷阱击碎。先向前走一步，板斧伸出来时稍退后，当它滑近时跳过去，抵达另一边后拨动开关，算好时机穿过喷火区。右行见到地板上有异样，一个逼近的小妖作了"示范"。在陷阱边投出一物品，机关发动，当板门分开时跳过去。在尽头拨动开关，落下去击败僵尸，进右边凹室触发开关。从交叉路口转右，门"咣"一声落下，前面的栅栏打不开。



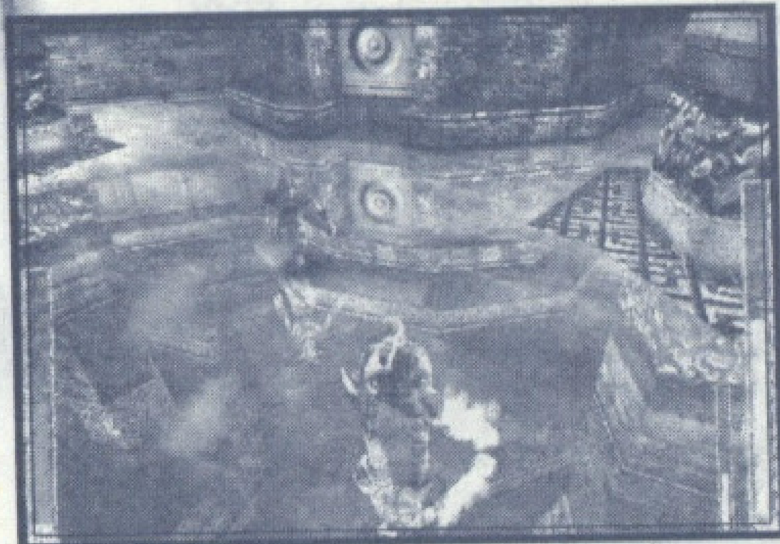
当僵尸经过房间中央时触发了机关，屋顶落下铁笼子。从侧面绕到栅栏前的台阶上，快速往房间中央探步，再撤回台阶，当笼子落下后跳到笼子顶部，随之升起。跳上高处平台拨动开关，打开栅栏门。沿通道行进，途中需拨2次开关，从桥上跳下雕像所



在大厅，穿过雕像下面的通道，跑过喷火区，最后进入传送车。

女巫又试图恐吓我，但她不明白我胸中的复仇之火比下面的岩浆更甚10倍！由突出的台阶落到底部，砸开障碍，进入一大厅。这儿有许多阁楼，僵尸会从阁楼里源源不断地出来。找到需用武器砸开障碍的那扇门，进去后右转，来到一间岩浆室，逐个击倒柱子，使它们搭成桥。来到房间远端尽头的平台上，获得罗马剑。跳至左下方的通道，在尽头砸开破裂的地面，落入洞中。

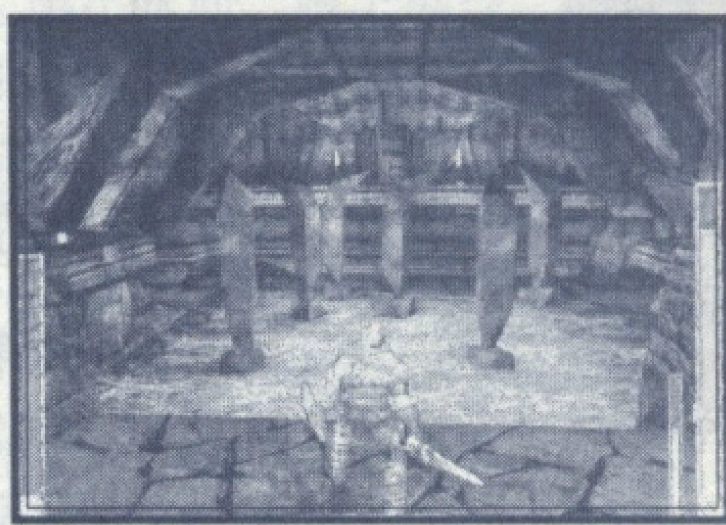
下螺旋形台阶，从大开间左转到铁门前，进左右两间房拨开关，穿过铁门。前方是一片喷火区，僵尸们守在喷火开关旁操纵它。把握时机避开喷火，清除僵尸，在通道尽头（有2个开关，控制着6个喷火口）的大房间，砸碎右边的墙。穿过它落下，进入一间天花板上充斥着电流的大厅。只有进入3个小房间里拨动开关解除电流才能通行，另需备战大厅里数目众多的僵尸。在单个大绞刀的屋子里，当刀锋从身边掠过时，跳上固定柱子的横梁，由另一段梁落到开关前，拨动它后仍然由横梁离开屋子。在有多个双绞刀的房间，利用僵尸们出现的小屋子避开绞刀，到尽头拨开关。在



多个单绞刀的房间，刀速慢，贴着侧面墙小心跳过，拨动尽头开关。之后，在大厅找到并排三根链条的地方，由它们上至高层走道。女巫又在徒劳地用鬼船来吓唬我。沿斜坡而行，一路避开喷火，上到顶层，由两片喷火区之间的门穿过去。

来到地面光滑如镜的大厅，两根石柱之间是必经之门，只有同时按下两个地板开关才能开启，但两开关同时陷下后又会在很短时间内弹回原状。先踩下墙角那个地板开关，扔一件武器垫在上面，再来到正对着出口门的地板开关的后面，连续3个跳跃（第1跳落在地板开关上）穿过稍纵即逝的开门间隙。一路前进到岩浆池，乘平台到远端，在铁格地板房间，由链条上高层补血，在剑旁找到裂缝墙，再将里面的开关触发使岩浆上升。迅速下去，到另一有两个环形平台的房间。跳上平台，它们与岩浆一起上升，注意头顶的天花板，当离得较近时要在平台间来回跳。跳上顶部的走道，看见大量的僵尸在不断地诞生着，在雕像所在大厅遇上了成群的僵尸。一番恶战，坚持到出口门缓慢开启，跳过去，前行到传送车。拨开关关门，追来的僵尸们在门外低声嘶吼着……

进入一间有奇怪机器的房间，到底部拨开关乘平台上升，穿过对面的门，避开破地板。经过雕像，进入大厅。前行乘平台升起，避开顶部的长钉，平台自动下降。返回机器处，打碎破墙，跳上右边道路，击碎尽头右边的桶，跳过出口。在阳台上利用长椅登上高层平台，消灭僵尸，落到对面的阳台，用投掷武器砸开左侧高处的裂口，跳上去。在这间房拨开关，后面的武士雕像复活了！他的作战力蛮强，击败他后出门上台阶，在顶部左转，两次乘升降台来到交叉路口。左转，站在平台中央，当它下落后离开此屋。右转，拨开关降下连接机器的桥，进入机器。



拨开关，再闻奥丁的慈音。前行入洞穴时地面分开，避开下方的吐刺树，由平台回洞穴，来到一条沟壑前，在下面的瀑布区可获得一些补给。跳过沟壑，跟着小妖穿过破墙，在鸡腿旁被落下的竹笼子困住。劈开它，往右落下，攀链条到通道出口，出现于一个大开阔空间。右边的神符能量包可提高

能量上限。转左落到3个小妖处，前行上平台，清除拱形建筑旁的敌人，转到它的后面落下洞。

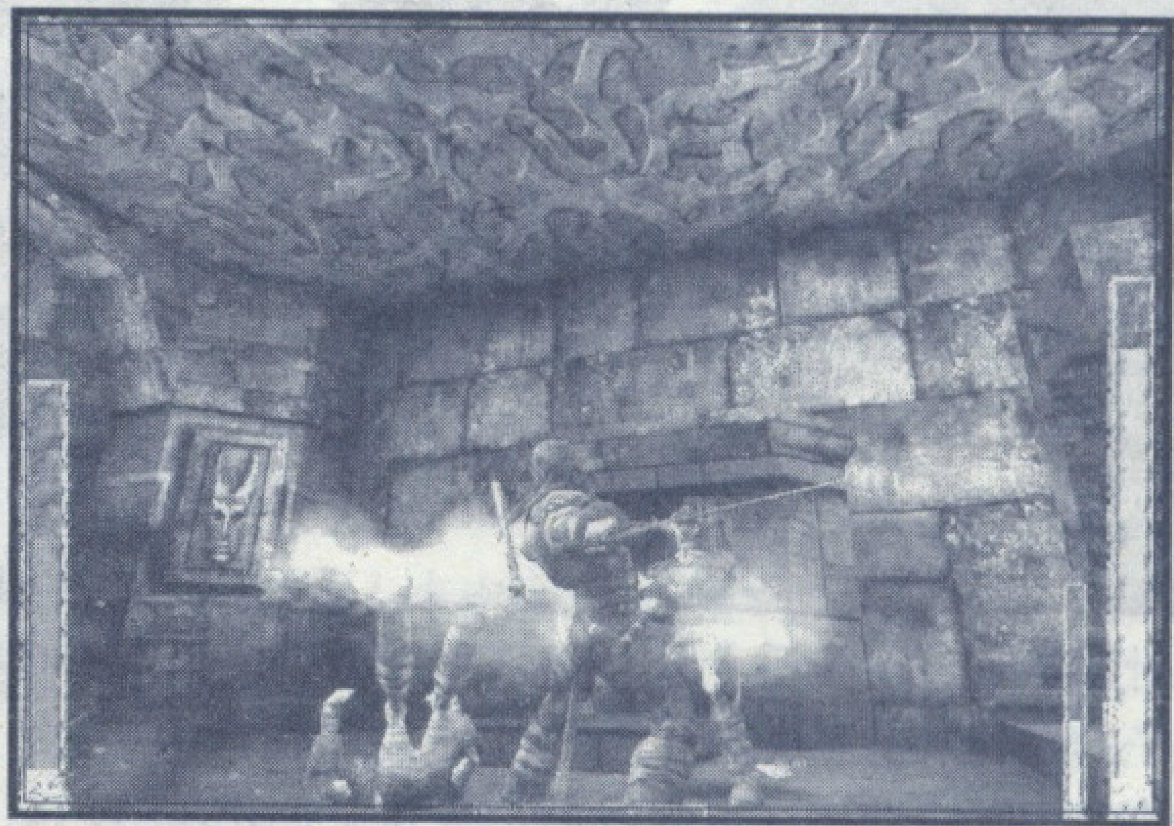
消灭包围上来的众小妖，水面冒着蒸汽泡的地方能将人推起老高，在高层平台可获得补给。穿过出口，一路从小妖和吐刺树中突围。在尽头洞穴一侧一块突出的岩石下面，隐藏着水下通道。游过去，不小心碰上绳索，即被笼子陷阱吊起来，好在可轻易将它们击破。在第二根绳索陷阱处右转，爬上平台，前行经过骨头桥，走上左面不远处的冒汽孔，弹入空中，落到上方平台。背对岩壁右转，跳上最近的平台，往右上至尽头。攀上链条，穿过桥。进入小妖聚集区，转向右边第1根链条，上行，越过岩浆流，落到击打着蘑菇的小妖旁。爬上岩石，由边缘抵达高处桥。这儿伸展着许多篷子，跳上去，即被弹起老高，通过它们跳到更高的平台上。由倾斜的篷布跳入顶部的出口，顺走道进入新区域。经由多块篷布向上行，直到抵达顶部平台，落入洞中，被铁笼困住。

盔甲和武器都没了，而一只硕大的四足怪兽已扑了过来。当笼子被砸开后，一面闪避，一面往怪兽逼来的方向奔去。在链条旁爬上岩石，获得武器和盾牌，再经过一番恶战杀死怪兽。蹲着从岩石裂缝中穿过，一路前行，途中获得好武器trial pit mace。来到角斗场上方的平台，跳到旁边的巨大岩石上，砸碎支撑着笼子的石柱，落下一阵石雨，它们在地面上砸出一个洞。落入裂口，顺着地下通道至尽头，向上跳至一个大悬崖边，到其尖顶尽头捡得神符，然后乘飞鸟穿越整个山洞区。

第三幕 雪山要塞

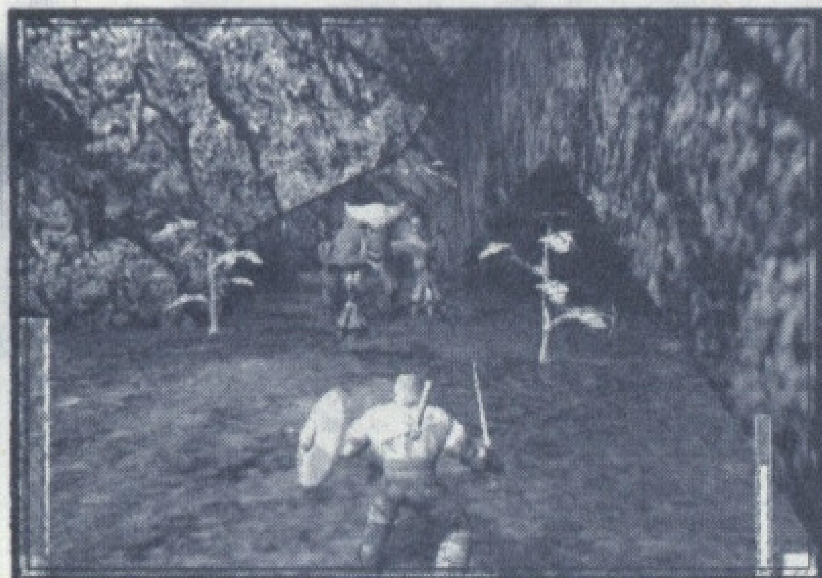
透过木栅栏，遥望Conrack藏身的城堡。转身拾起一支火把，在山洞中穿行，跳过深渊，寻洞钻出，击败小妖获得武器。经由白莲花所在的平台跳上洞穴高层，在尽头砸碎木栅栏，下雪地击败守卫，在他们屋子后面穿过木障，在山洞中攀登上行，来到一个下着石雨的开阔区域。避开石雨，在悬崖左边跳过，在铁门前爬上左边的岩壁，跟着雪兽下至守卫室。战斗结束后，穿过由木梁支撑着的隧道，来到Loki神庙外的庭院。站在隧道出口不远处的石坛上，奥丁现身鼓励我闯入神庙。在大门左边找到小木门，等一会儿，里面的守卫会打开门，进入清除守卫。攀绳索上斜坡，见到两根绳子吊着一个木台，踏上去，木台飞快落下。

在巷子里穿行，来到一座小桥处，大门锁住了。由桥栏杆左边的推车跳上雨篷，穿过大门上方的窗户，转左上台阶，在尽头砸碎脚下的方形木板。由绳索上至堆满桶的房间。砸开木门到庭院，上远处的斜坡，进入房间攀绳索来到窗边。有一绳吊着多口箱子，砍翻它们，落下去，穿过对面的门，沿斜坡上二楼，砍开木门，顺着通道来到角斗场。利用大岩石的掩护一个个地杀死武士，拨动雕像两旁的开关，后面的3扇门开启，清除小妖，走右门前行。见上方的绳索吊着几根木梁，掷武器砸断它们，利用落下来的梁上至街道区。在街道远端，砸开破木门，击败狂暴武士及其手下，背后一门开启，进入。砍断支撑天花板的木梁，由箱子爬上去。从两扇窗户的那面落到街上，击败敌人，再落一层，顺通道在一满是桶的房间拨开关，乘木台升上去。此屋主门无法开启，右转爬木平台，跳入开着的窗户，打碎卡在下一个窗户上的桶，跳下击败狂暴武士，穿过门。不知咋的，城堡突然失火，也许是奥丁在帮我吧。在起火建筑的左边找到一条很窄的巷子，由它转上高层窗边，跳至对面平台，经由冒火的那间房边突出的平台跳到破旧的六角亭顶部，落入洞中。



砍倒支撑石柱的两根木头，柱子倒下砸开门。前行遇上一个被链条锁起的雪兽，砍断链条解救它。雪兽砸开墙，跟着它走。击败守卫，穿过小拱门。左转破门而出，一路攀绳索、砸门、砍木支

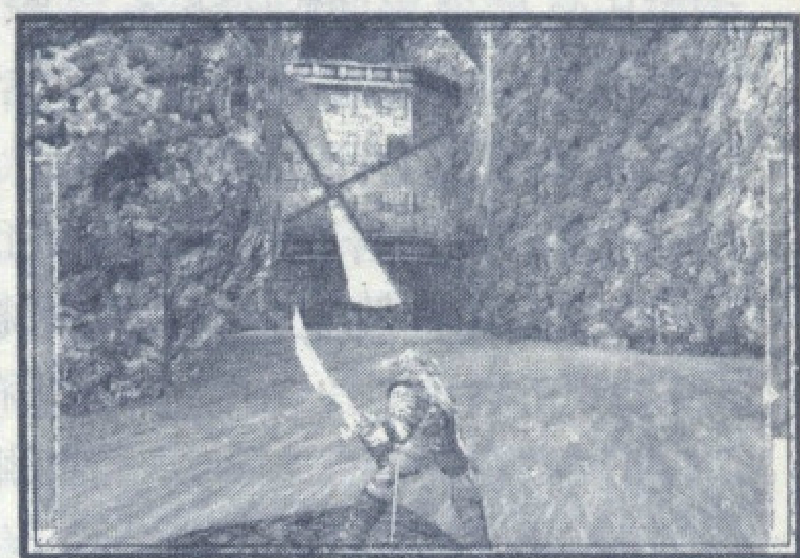
架，上至有一根吊着重木环绳索的房间。砍断绳索，木环落下砸死守卫。跟着下来，在侧室里拨开关，快速通过双层门。穿过开阔区域，在尽头堆着几口箱子，爬上去时不小心弄翻了，引来守卫。正在危急时，雪兽又不知从哪儿冲出来，清除了守卫，自己却牺牲了！沿通道而下，在尽头右转到小屋，由推车爬上二楼，跳出窄窗户。上方的守卫推箱子砸下来，好险！进入房屋，俯视庭院，一雪兽被追击。跳下去清除守卫，到庭院尽头拨开关进内室，再拨开关放出囚犯并快速离开此屋。击败两波敌人后，庭院一角开启新的通道。跳过两个深坑，砍开右边的门，在房间远端一门被推倒出现守卫，拨此屋里的开关，来到四分庭院，这儿守卫众多，消灭他们后庭院中心的铁栅栏升起，栅栏前的武士雕像竟然复活了！攀绳索上屋顶凉亭，沿屋檐穿过可砸破的木窗，一路清除垃圾下行，进入满是桶的昏暗迷宫。行至尽头，由方箱子爬上去。取得火把，乘暗室的升降台上去。落到彩色玻璃窗上时发生塌陷，掉到下面的房间里。穿过破墙，在庭院上方的守卫试图用推倒柱子的方式来对付我。经过一番斗智斗勇，利用最后一根倒塌柱子的残骸攀上上层走道。在6扇木门后藏着守卫或补给品，其中有一守卫会逃离。拨开关打开木门，见到尖顶石碑上放置着一个蓝色的神符。从门旁取火把，走到石碑旁的火把托盘处，石碑自动降下来。由昏暗大厅的尽头穿门而出。





Conrack组织了一批武士在此试图拦截我，但再度失算。下到底层，打碎彩色玻璃幕墙，砍断支撑着升降台的那几根木架，乘升降台上去。跳出窗户，在邻居的茅草棚屋顶陷落，下至外部空旷地带。有很多人被绑在木桩上，显然早已饥寒交迫而死，这都是Conrack干的好事！拨开关降下3根木栅栏，砸开门进去。房间中堆满了箱子，出口在右边。在矮塔底层由盒子爬到石柱顶部，跳上2楼走道。拨开关前行到神庙大门前。经过武士雕像时他们会复活，快速跑过去，到神庙入口前的斜坡。一武士在屋顶推下一根根大圆木顺着斜坡滚下来，以向后跳跃的方式避开它们。转到神庙外围的左后方，在小房间里拨开关进入神庙。

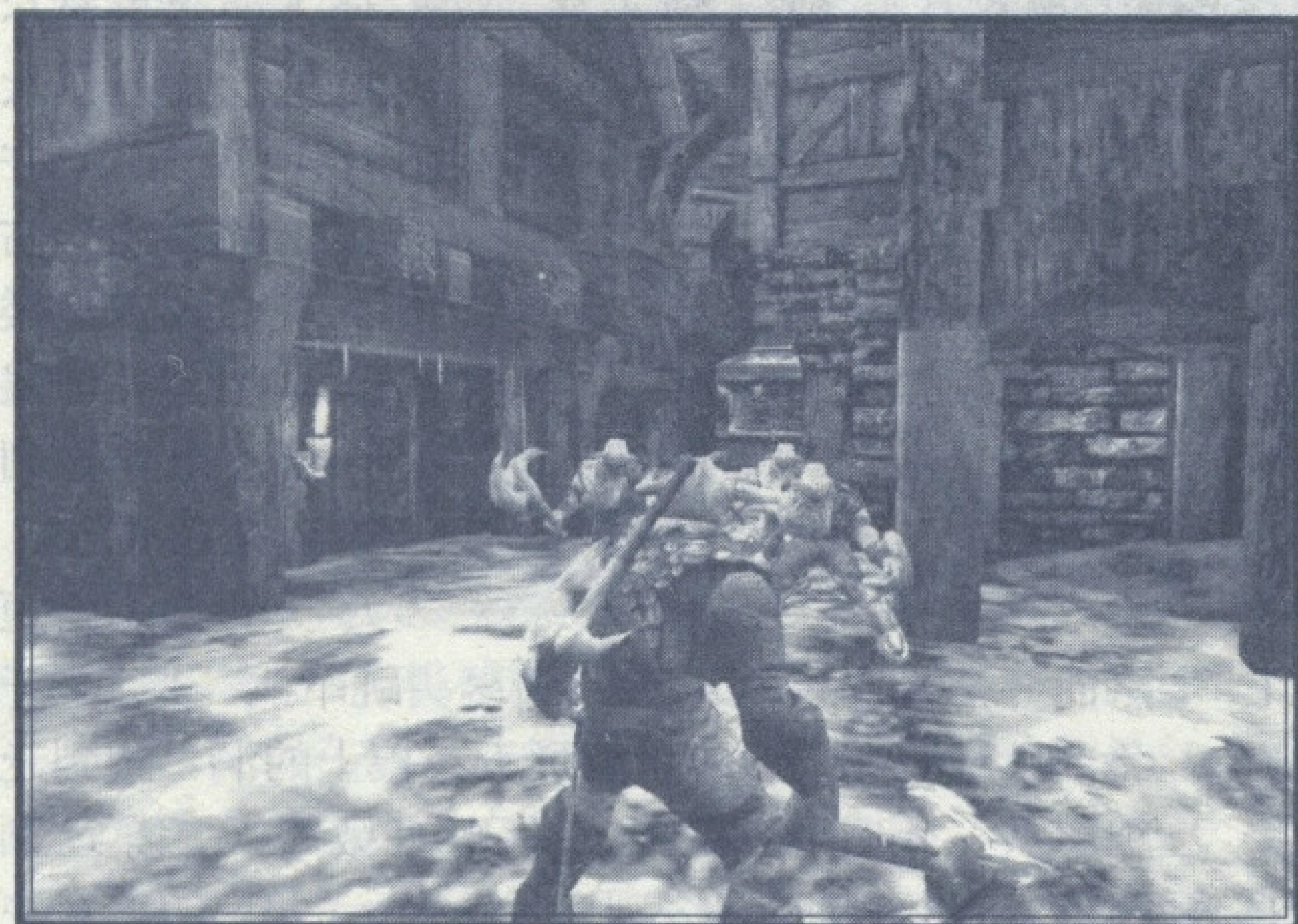
笔直朝前，借助箱子爬上1层。走过破烂的木地板时，栅栏坠落，惊动了下方的守卫。回到底层，跳过深坑，在尽头拨开关，回深坑旁。由右边倒塌倾斜的木梁跳上高层房间，从窗户望出去见一形态丑陋的雕像。转跳到雕像右边房间，从其左边的窗户跳上前方的梁，右转跳过大门上方的窗户。Conrack出现，与其追随者发生争执，残忍的他立刻招来骷髅武士杀死了昔日的忠实手下！在2楼右边，见到一武士蜷缩在角落里，没想到他竟然是闻名已久的英雄Sigard。他透露道，Conrack之所以这么疯狂，都是为了博取邪神Loki的欢心。在弥留之际，Sigard将他那从不离手的战斧送给了我。双手握着它，我感受到的不仅是它那沉重的分量，还有视死不归的责任！穿过右门，下螺旋形台阶，在武器库搜集一番，在洞穴通道右边拨开关，快速出门。俯视积雪深渊，由左面很陡峭的石阶跳下底层通道。



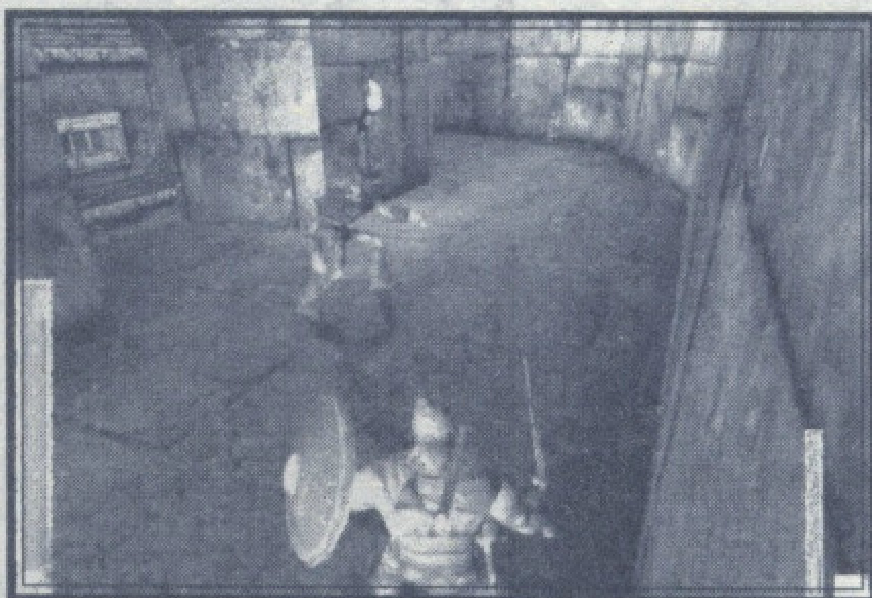
“小伙子，你的英勇令黑暗渐渐现形，Loki才是幕后主使，Conrack其实是最薄弱的环节。打败Conrack，即打开了黑暗的缺口……”

顺路跑下去，直到落入冰河中。向前游到一些绿色水下植物附近的冰裂口，爬上山谷，走到深渊边跳下去，在河中潜游至一山洞中，众小妖推倒冰柱袭击我。消灭它们后，爬上顶部平台，落入另一山洞。几只雪兽猛扑过来，启用神符能量对抗它们。沿斜坡而上，到顶部再落下去，前方3块浮冰显得有些异样。果然，当众小妖逼近经过浮冰时，旁边冒出的寒气将它们冻裂。小心避开浮冰，由前方

的大石头爬上去，当雪兽攻击时，引它们到浮冰上送死。在通道，一雪兽冲过大石头扑来，避无可避，雪兽身高臂长，只有贴身近攻才能与它对抗，幸好Sigard的板斧威力巨大。前行至一斜坡顶端，朦胧中看不清路有多长，但山谷上方跌落下来的阵阵石雨可一点也不含糊。利用石雨阵的间隙，贴着左边岩壁跑下斜坡，途中有五六个凹穴可供避难。

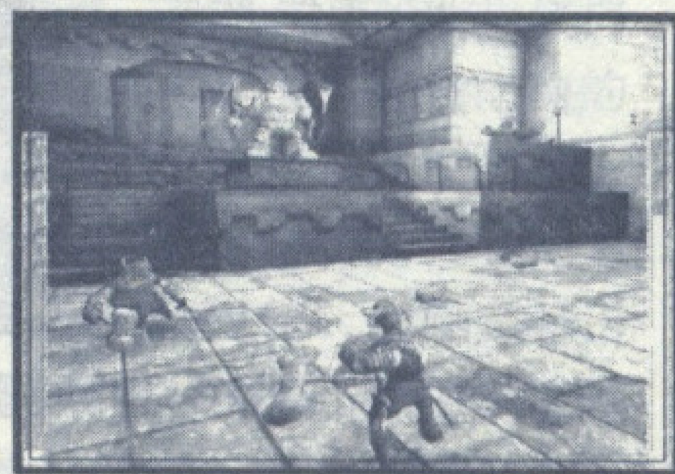


来到深渊边，走过独木桥，跟着一武士随狂风漫雪飘到深渊远处对面的平台（梯云十八纵？），由悬崖右面峡谷里的风雪再飘一次，过独木桥到尽头。侧面峡谷的风雪很猛、持续时间长，对面峡谷也间或刮着风雪，一不小心就可能被对面那股风吹落深渊。把握好时机飘到有树木的平台上，在山洞中一路跌下，到雪地后沿斜坡下行，途中间或有雪兽袭击。在峡谷底部，贴右边上行，出岩洞见到2雪兽被冻僵了，别理它们。击败前方树林里的众小妖，前行由陡坡下到一小水池中，游到一洞穴的高处平台上，由旁边的台阶下至底层，转弯进入大洞穴，攀登中间柱子上的台阶，到顶部获得提高能量上限的神符包。跳回高处平台，在冰河上穿行，避开上方落下的冰柱，爬上山洞顶层，砍倒厚柱子，由冰层上砸开的洞游下去。浮起于冰河之上，跑跳经过随时开裂的薄冰区，在尽头躲在角落里。一阵石雨落下，由乱石堆向上行，进入一个很高很深的洞穴，深洞上的那座桥似乎摇摇欲坠。在洞穴中见到好几个武士的尸体，一种不祥的预感慢慢笼罩住我。小心沿通道前行，在洞穴深处见到一只硕大的雪兽，身边隐约好象还躺着几具尸体。利用神符能量祭起Sigard战斧的特殊攻击，咦，怎么伤不了它，不好！眼前血光一片，我只遭它一击便身受重伤，赶紧转身撤离，跑过深洞上方的桥。雪兽王跟踪而来，桥断裂，它摔了下去。来到断桥边，跳下开着的洞口，落到水里，游上岸。



第四幕　矮人城堡

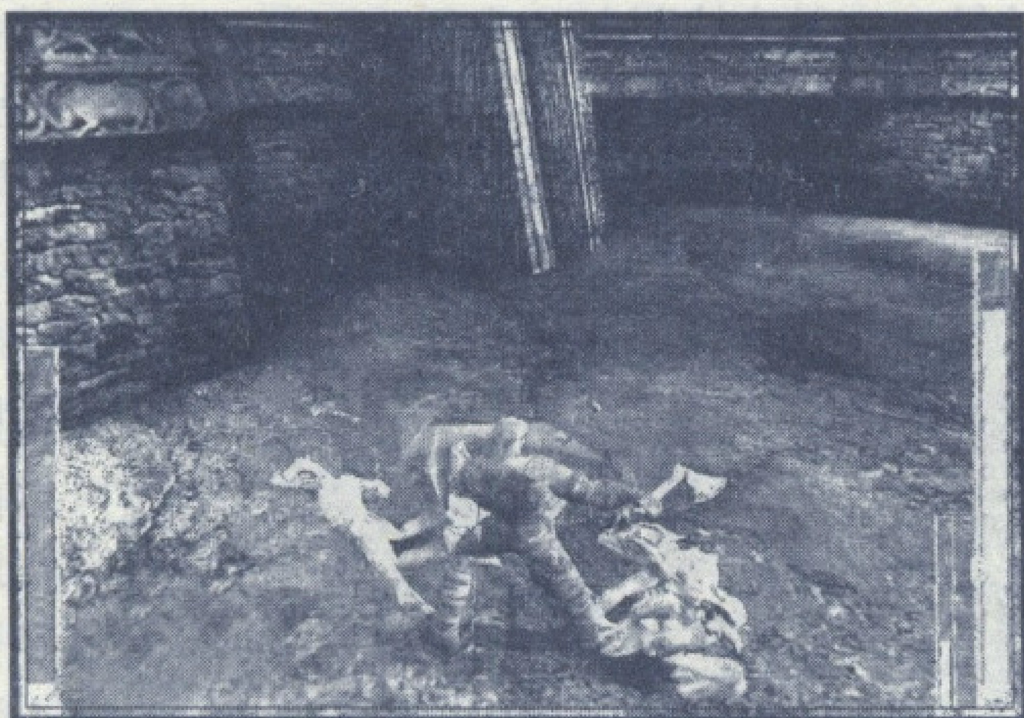
出小屋右转，沿峡谷到栅栏门前，到其对面树林后的洞穴拨开关，乘升降台下去，跳到水面上。咦，怎么沉不下去？在一角落里找到水域，穿过隧道，在尽头拨开关，快速回到出发地点，穿过栅栏。来到水流对面的木制平台，砸烂桶拨开关降下斜坡，上去一直左转，砍开一堆桶旁的墙缝，沿螺旋形楼梯向上行。下到锻造室底层，出门沿台阶上至一大厅，遭矮人伏击。击败众敌，由一角落新开的通道下去，过独木桥。进木屋拨开关打开门，下到码头遥望见一水车。游至水车左边的平台，攀上去，经大坝墙壁和水车之间的狭窄走道小心过去，避开旋转的轮页。到尽头小屋拨开关，启动半扇大门。回到底层平台刚打开的小屋里拨开关，另半扇大门合拢。回到狭窄走道，在大坝墙壁上方有两扇窗户，必须乘缓慢旋转的轮页进入左边那扇（可先在右面那窗户过渡一下），非常难。进去后，穿过旋转的齿轮，落入地板上一洞。下台阶，砸烂房间中一旋转轴，跳入水洞中。



向前游上平台，由关押小妖旁的门洞进入矮厅及走廊，避开地板上的蒸汽孔。在尽头拨开关，进入主室，跳入水中游到下一区域。见一个大划浆轮在慢慢旋转，旁边有个拉链锤似的机械装置在摆动。先让一个划浆推我到空中，然后跳往右边装置，从机械下方中间的间隙穿过，再跳入水中穿过水下门洞。爬上平台，走到瀑布后面，当矮人和小妖争斗结束后，附近一升降台落下来，带来了更多的矮人守卫。击败它们后，乘升降台上去，跳上房间中的金属走道，拨开关打开下方房间的一金属板。跳入洞中，在蒸汽管道里穿行。避开喷气孔和扑火虫，一路找洞掉下，几个转弯来到水流边。顺流而下，从大坝底下钻过，来到大坝内部。拨开关关闭旋转的

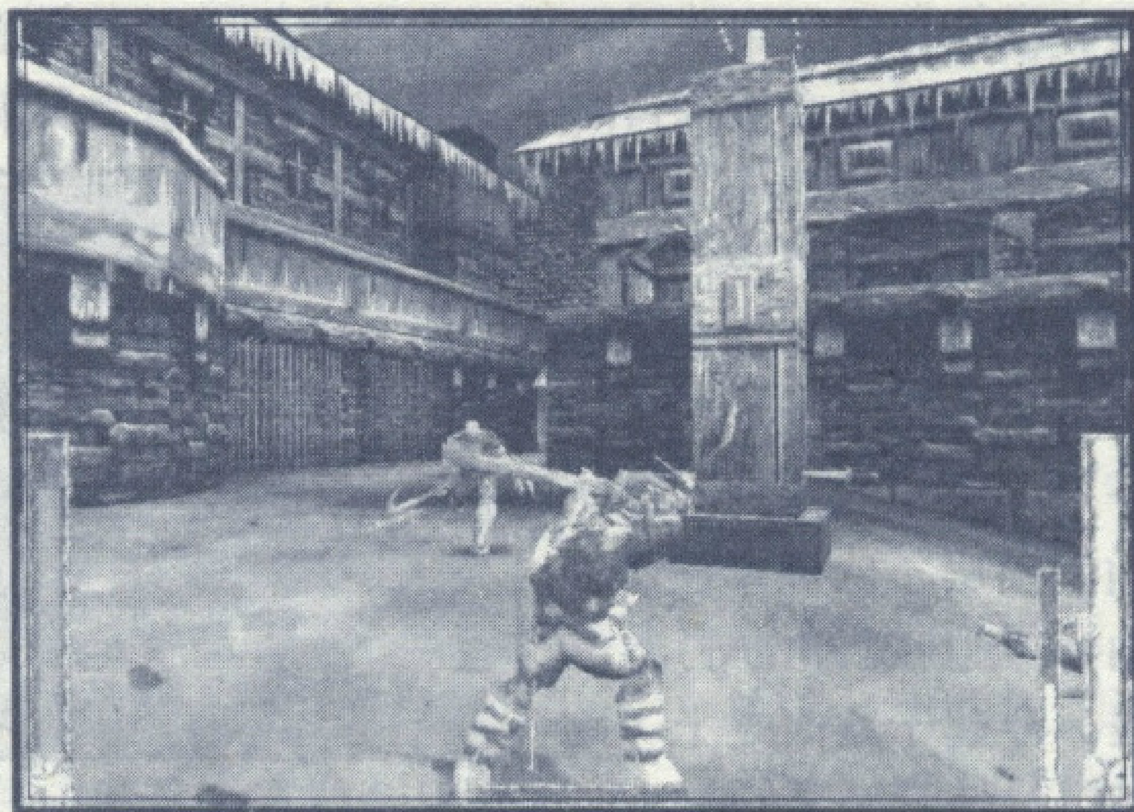
轮子，翻过它，跳入水中。爬上走道，由链条攀至开关旁，拨开关后跳回去，穿过走道到上方一裂口前，由平台爬上去，上斜坡。击败众敌，乘升降台上行。这时那个摆动机械因失火而崩溃，碎片在墙上砸开一个洞，穿过此洞，走出破烂大厅，出门敲铜锣，对面小妖放下一座桥。跳过去，由钟形物体垂下的绳索上到顶部走廊，拨动开关放出被关押的小妖，等它们与矮人自相残杀后再下去收拾残局。在侧室拨开关，离开监狱左转，砸开木障，举双手斧祭起神符能量（冰冻效应）击败大厅尽头的机械矮人。穿过边门，见到矮人守卫攻击正在工作的小妖。一路穿行，击败两座能复活的雕像，站到其平台上引出并杀死埋伏的2个矮人，两雕像中间的那幅画降下，从这儿跳出去。砍倒吐刺树，拨开关，砸开岩壁，进去拨动开关，回到外面遭众小妖攻击。由开关后面的石头跳到上方木走道，乘升降台上顶层。走廊里由细圆木支撑的天花板可能掉下来，需小心。拨开关降下载着铜锣的平台，投掷一件武器敲响它，对面的小妖闻声即拨开关伸展出桥。一路转到蒸汽机械室，杀死8个工作小妖，令大机械停止运转。由绳索攀上蒸汽炉的顶部，继续向上走到方形屋顶，跳入管道（趁喷火间隙进行）。由悬挂在空中的一系列走道跳过去，小心尽头附近的板子可能会破碎，在尽头跳入井中。

左转游过护城河，攀绳索上去拨开关伸展出横跨护城河的桥。拿一火把，过桥笔直向前，下黑暗隧道，提防喷火虫，跳过深渊，从管道落到下水道，进入一个很大的厅。清除矮人后，从远角出口出来右转到溪流尽头，跳入水中游到对岸。打穿破墙，在被水淹了的地板尽头有一洞，游下去，浮出一雕像房间。雕像后面的门微微开着，听到矮人们在谈论我的头的悬赏价钱比奥丁的还要高！冲进去给他们点颜色瞧瞧，砸开入口旁的2扇小木门。先拨开关，再上到螺旋形楼梯的顶部敲铜锣。回到雕像室，穿行至一间满是惊人机械的大厅。砍断支撑左边大柱子的木梁，柱子轰然倒塌，砸烂发动机，使水里遍布电流。由漂浮的平台滑至尽头，穿过门，小心地由墙沿和漂浮平台到大厅右侧的出口。经过一段满是电流的管道，转过角落发现3根木头支撑着一个机械装置。站在走廊上扔武器过去砸烂支柱，机械装置倒塌后使下面水里充斥电流，杀死了大厅里的矮人守卫。跳到大厅右侧，击败机械矮人，拨开关伸展水上通道，再到对面依法炮制。



尽头的大门因短路而开启，穿过蒸汽室，到尽头跳下洞。拨3个开关，水流涨上来，趁机游过天花板上的洞。跑到走廊尽头，由裂缝掉下去，击败机械矮人，穿过侧门，看到3个开关，分别开左、前、右3扇门。在左边可获得疗伤物品，中间的是条斜坡，在右边则埋伏着守卫。上斜坡，见一横梁吊着一个大柱形物，砍断绳索。柱形物落下去砸开栅栏，跟着下去。一机械矮人在几个小妖的协助下发动攻击，在它出现的地点有神符能量包。扫荡敌人后闯过乱木堆，在大厅中央用俩开关打开两侧水沟盖板，跳入急流中。

引诱大头鱼撞倒平台的支架，爬上垮掉的平台，攀绳索进小屋，跳过窗户，笔直跳行于走廊。在边缘发现矮人们居然嘲笑我懦弱！哼，斗勇不如斗智！打碎两边的木门，拨开关引发水流将它们淹死。而后跳下去，爬上左边平台，上斜坡顶部房间砸开破墙。众矮人和小妖在树林里也没能阻挡住我，到尽头水平裂缝前，有矮人开门攻击，屋里有一座恐怖的野人雕像。击败重装守卫，由绳索上到顶部拿到许多能量包。穿过大厅木门，在下一庭院先左转拨开关放出雪兽，让它与矮人们厮杀。

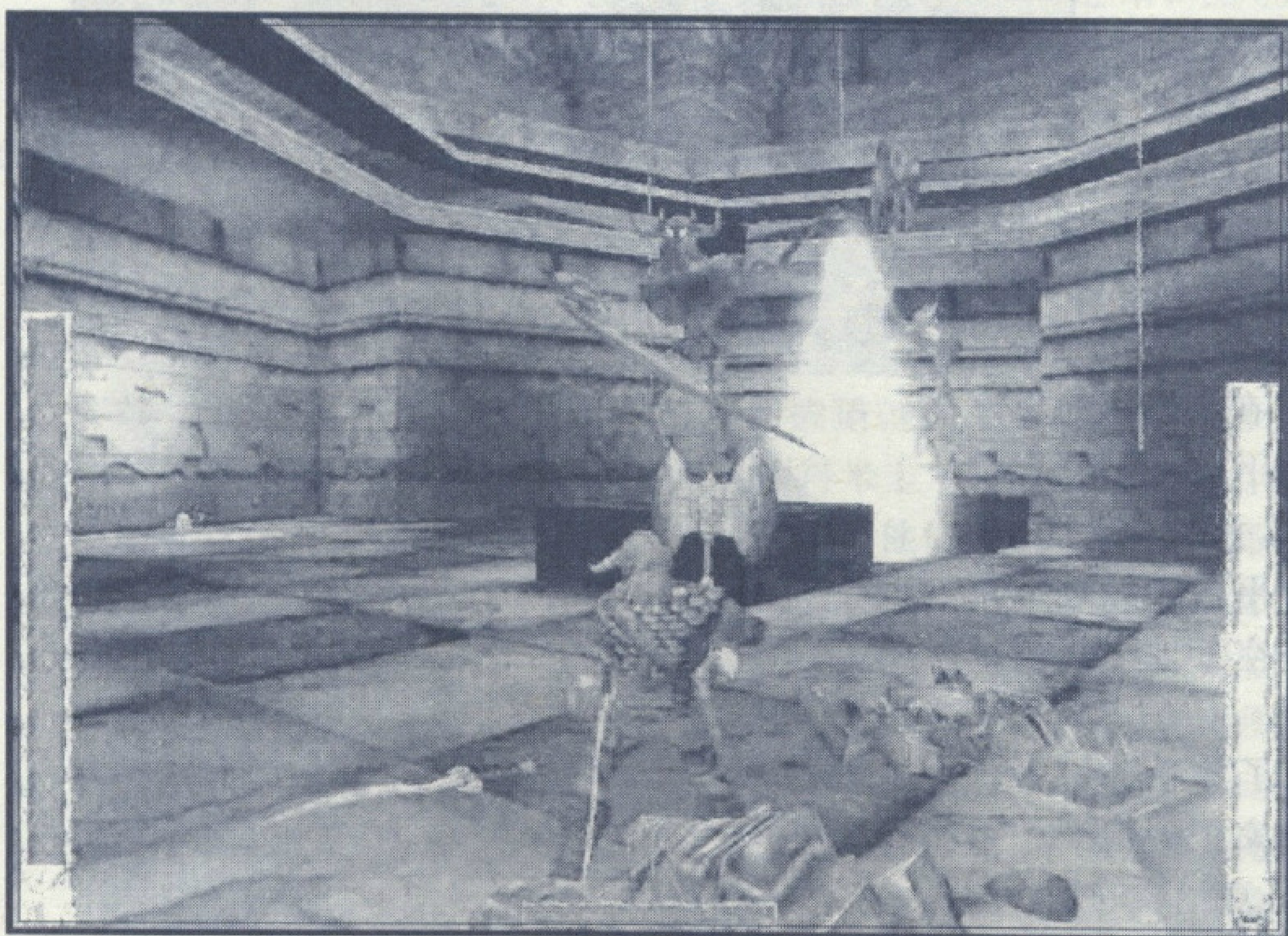


从矮木门出去，在深渊前拨开关伸展出半座桥，跑到桥的尽头，落到右边的大管道上，最后跳入右面远处的烟囱。

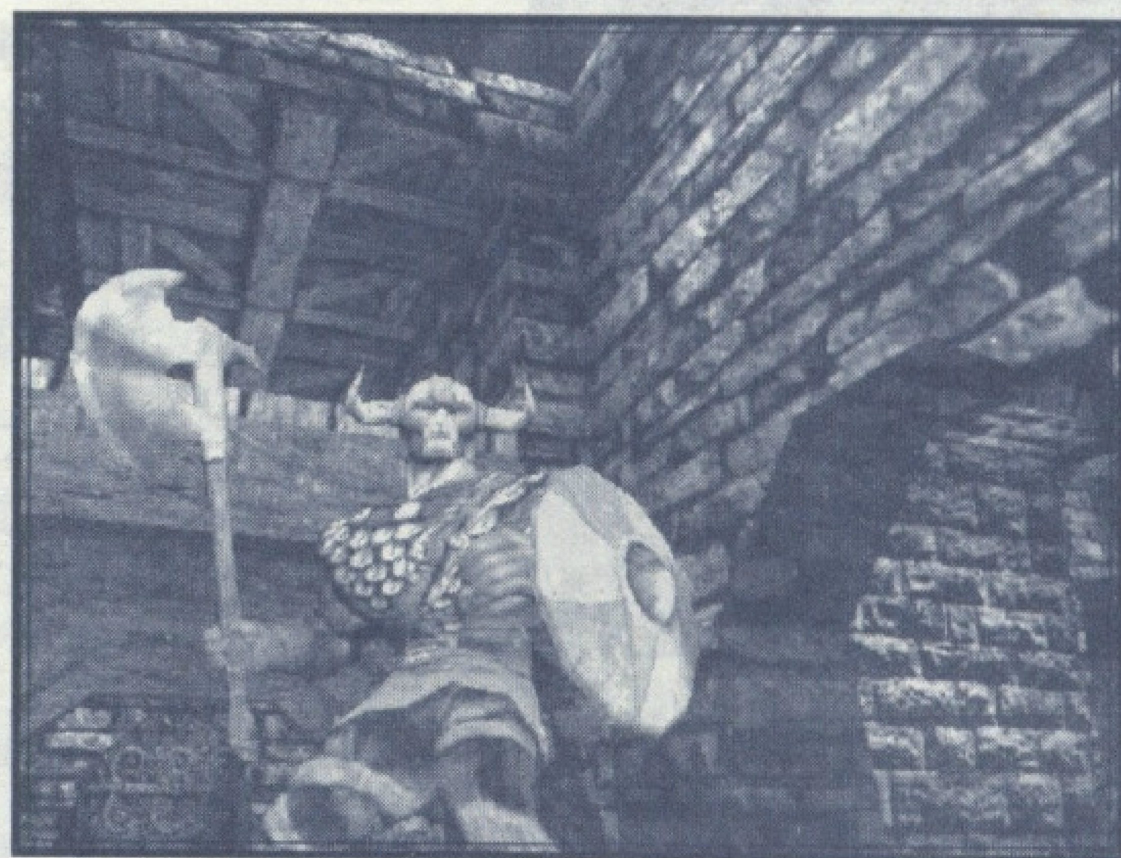
消灭矮人工匠，一守卫降下升降台，乘它升至长走廊。在尽头跳下大厅，直面矮人武士的挑战。穿过拱门，见一群矮人被奥丁用火烧死，他指引我去寻找并击败矮人首领，以使整个矮人部落不能为Loki效力。奥丁运用神力，叠起多块巨大岩石搭成一座桥。我跳过深渊，攀上巨岩，一直到顶部庭院。击败众矮人武士后，对面城堡大门前的机械矮人及手下放下巨大的吊桥，并朝我逼来。清除它们后，打开大门，用锻制剑（弯弯扭扭的样子）的闪电能量攻击方式击败矮人部落圣殿里的众多武士。进入内殿，两个机械矮人也挡不住Sigard战斧的冰冻攻击，直到在最核心的堡垒里见到浑身透着能量气息的矮人首领。与它硬拼显然是没用的，环绕着它的5根柱子有一根是传送门，通过它传到上方的环形走廊，找到突起的开关并拨动它，另一柱子的传送门开启。跳下大厅穿过第2个传送门，回到上方走廊拨开关。继续重复这一过程，直到打开第5个传送门，终于切断了矮人首领的能量来源，它在惨嚎声中爆炸了！最后穿过那扇黄色的传送门，过关。

第五幕　失落的家园

奥丁鼓励我直捣Conrack和Loki的老巢。转弯乘升降台下去，在开阔场景中央的是一大洞穴。拾阶

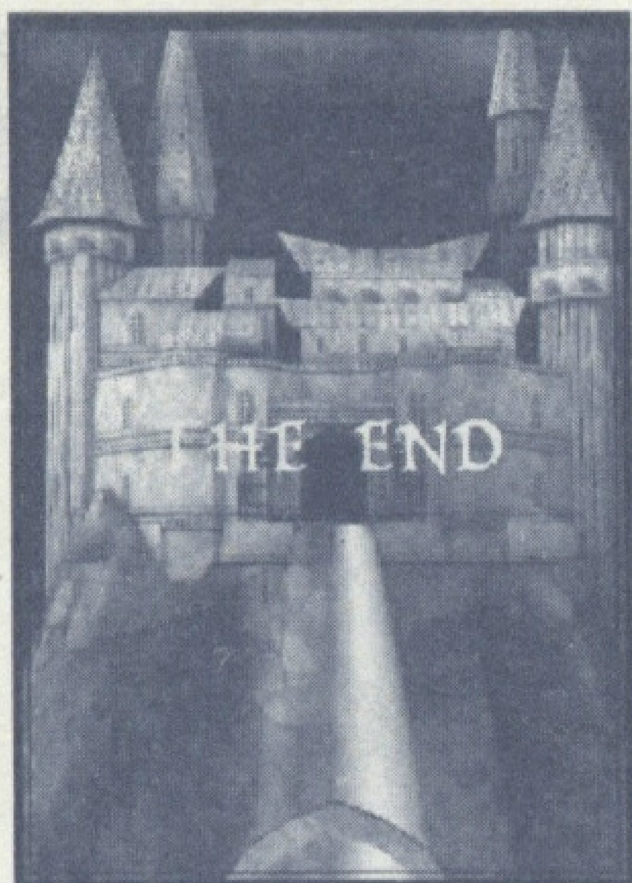


而上，由传送平台到对面拨开关打开下方的大门。返回底层，跑上宽阔的山谷，下斜坡至桥塔，矮人用投石车将桥摧毁。由桥塔左边的台阶下去，走过悬在深渊上的独木桥，上到城堡大门前。消灭操作投石车的矮人，拨开关进城堡。下走廊，转弯在金属栅栏旁拨开关，击败出现的矮人守卫，进入中央



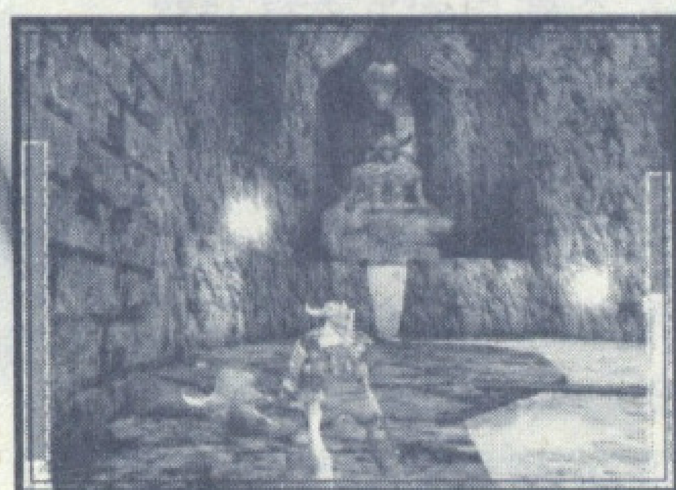
的小房间。砸开棺材，站到上面，身后的大门开启。杀下通道，在深坑处一僵尸跳入绿色水池变成了野人。在拱门栅栏前看见有僵尸经过。返回楼上，穿过野人强行砸开的墙洞，在尽头跳下地板裂缝，迂回来到毒水池前，毒水上方挂着许多笼子。利用这些笼子作垫脚，快速跳到下一通道。奥丁告知前面就进入Conrack的据点，他无法再给我提供援助，只有靠我自己了。蜿蜒前行，消灭毒水池前的众野人，穿过尽头的门。在曲折的石人巷中前行，避开石人的攻击，好在它们不会移动。在毒水池房间，一个威武的重装野人正严阵以待，一场血战击毙它，夺到有很大杀伤力的矮人战斧。前行进入迷宫，那块地面上有血迹的房间是初始区域，在迷宫里走错任何一步都将回到此处。右转2格，落往下方的黄色岩浆。出现于新房间，前行2格再右转，落到新区域。前行1格，右转2格、左转，穿过前方的黄色传送门，来到一个新房间。右转1格、左转1格、右转2格，右转进入走廊。前行1格，落下洞，再前行1格，落下洞，穿过黄色传送门。右转1格，左转前行直到听到敌人懊恼的怒骂声！

人身蛇体的Loki似乎感觉到了什么，喃喃低语乞求奥丁的原谅，但继而又歇斯底里地大发雷霆。跑下台阶，穿过大厅，来到监狱室。2楼被铁栅栏封住了，往右转个弯，逐一探索各牢房，找到墙壁上的裂缝，砸开它穿过去，经过潮湿滴水的通道，来到流淌着毒水的洞穴，两旁的门都开不了。



进入对面的洞穴，击倒角落里的木支架，由倾斜的梁上去。拨通道里的开关打开监狱室2楼的铁栅栏。回到那儿穿过去，右转，注意左边，踏上地板开关进小屋，拨开关打开流淌着毒水的洞的大门。转身进入两层大厅的2楼，依次拨4个开关。下到底层，站在地板开关上经过房间，回到毒水洞穴。穿过巨大的门，众多僵尸纷纷跳入毒水池中变为野人，尽量阻止它们的企图。挺过几波攻击后，洞穴尽头的横栏缓缓开启，终于看见了恐怖的邪恶之神Loki！击败3个重装野人，追出Conrack。不用保留神符能量了，启用矮人战斧的强力攻击，一番恶斗，将Conrack砍下毒水池……。没想到Loki复活了它，并变身为更加恐怖的超级野人。他留下2个重装守卫，自己去毁灭我的村庄了。击败敌人后，跳入Loki脚下已变为清水的池中。

啊？我怎么也变成了野人！Loki一阵狂笑，劝我归到他的旗下。残酷的现实是，如果我追赶Conrack，将遭到族中武士和野人的双重夹击！但我能漠视神符石碑的毁灭吗？！不能！跳上Loki左边的平台，由Conrack消失的门过去，游过毒水池，没想到它竟然能治疗我的伤势！上台阶，由雕像走廊离开建筑。轻松一跳即越过断桥，看来我的跳跃能力也完全和野人一样了。我似乎已经看见了Conrack带着手下在凿保护最后一块神符石碑的城堡石壁。左转找到被长钉封住的深渊裂口，攀上右边的平台，跳到长钉左面平台，再到深渊对面的平台。杀下海滩，右转找到被封住的城堡门。在小毒水池里疗伤，攀到上方平台，贴着岩壁走道前行，落到城堡门的后面。跳往下一平台，经过维京守卫室，从小空旷地尽头树林后的裂口落下。



眼前出现了熟悉的村舍，啊！终于回到家了，但……昔日平和的村庄已被疯狂的野人们毁灭了，更糟糕的是，剩下来的武士们竟然试图向我“复仇”！我悲愤莫名，舞起战斧一通狂扫，斩尽妖魔，但自己也身负重伤。左转过拱门，上废墟墙后的平台，打断小妖们的庆典。过桥，由多根绳索到深渊对面的平台。在尽头得一神符能量包，落到侧面下方平台上，由通道下至一片岩浆区，几个跳跃来到远端。经过Conrack砸开的小城堡，在宽敞洞穴里击败众多重装野人，上平台和斜坡。杀出洞穴，在最后一块神符石碑前，Loki仍试图劝说我投到他的麾下。Conrack及其手下的重装亲信守候在这儿，如果他们摧毁了这块神符，Loki将获得解脱。斧风、血雨、惨嚎……决战之残酷超过漫长旅途中的任何战斗，我虚弱得几乎连矮人战斧都握不住了。虽然Conrack终于倒下，虽然胜利终究属于正义，但我怎么面对残破的家园呢？……

附：武器特殊攻击能力一览表

武器名称	特殊攻击	说明
维京短剑	魔法护盾	防御力很强
罗马长剑	火焰剑	造成额外的火系伤害
维京腰刀	吸血攻击	将敌人的血补充到你身上
矮人锻制剑	链状闪电	威力巨大，可迅速清除多个强硬的敌人
矮人战剑	雪崩	召来石雨砸向敌人
手斧	精灵状态	使手持者隐形起来
小丑斧	无限投掷	手中始终有一把此斧供投掷
维京斧	友好术	将敌人变为你的盟友（只适用单人模式）
Sigard斧	冰冻	将敌人冰冻（对Conrack无效）
矮人战斧	超级伤害	攻击伤害力超强
锈杖	震荡波	将敌人从身边推开
小丑骨棍	音频弹	朝对手施放音频弹
部落魔杖	火墙术	在身旁创造出一圈火墙
矮人锻制锤	土地攻击	每一击都使大地开裂，对敌人造成额外伤害
矮人战锤	石雨	敌人头上落下石雨

■湖南 天弈

85

制作	Human Head
发行	Gathering of Developers
载体	CD×1
类型	动作
语言	英文
环境	Win9X/ME/2000/NT
画面	
音响	
操作	
娱乐	
剧情	

通往黄金帝国之路

GOLD AND GLORY THE ROAD TO EL DORADO

《通往黄金帝国之路》是一款非常精彩的冒险游戏，玩家在游戏中可以依次扮演2个不同的角色，遭遇武士、赌徒、海盗、毒蛇、食人鱼、美洲虎等多种对手以及致命的熔岩等险恶环境的考验。在游戏开始前，先给大家介绍一下主要的键盘操作方法：

上、下、左、右键：前进、后退、左转、右转

Z键：奔跑

X键：下蹲

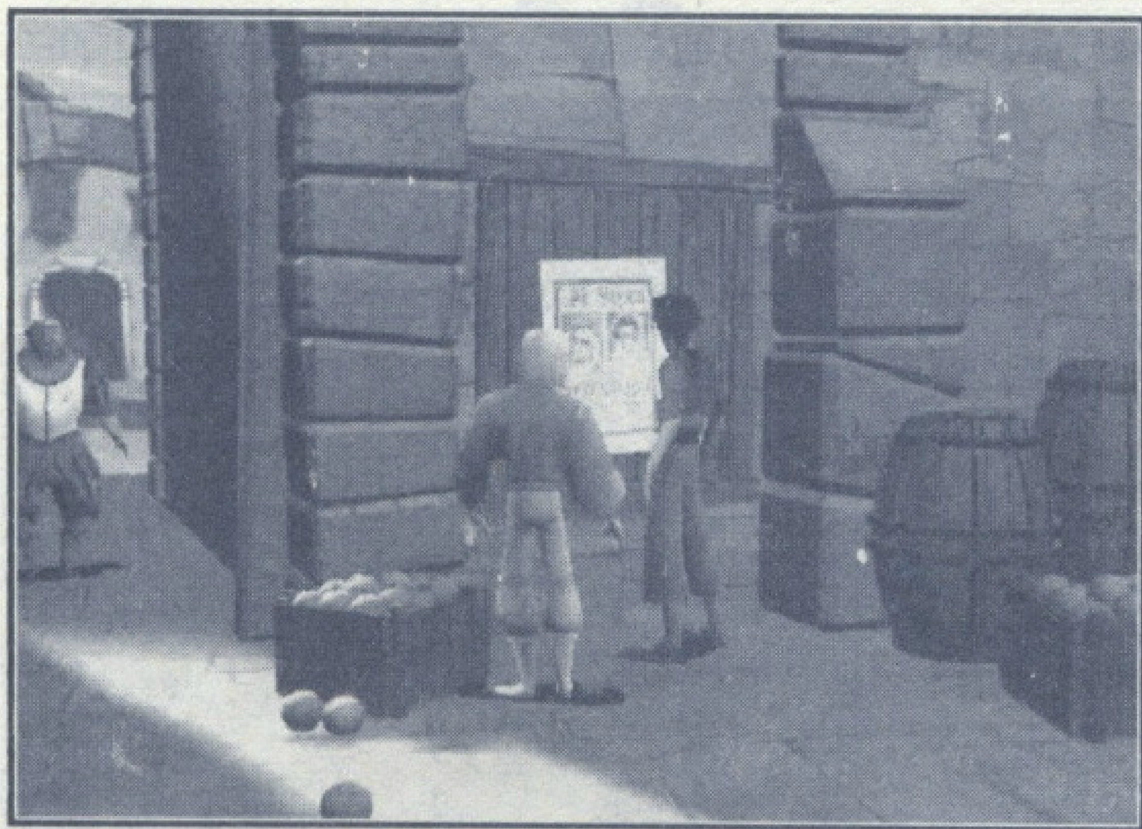
左Shift键：侧移

左Ctrl键：使用、交谈或确定等

回车键：物品栏

城里

游戏开始，故事的2位主人公图立欧和米圭尔站在一堵墙前，读了一下墙上的告示，发现竟是针对他俩的通缉令！看看四下无人，图立欧上去把通缉



令扯了下来。看来形势不太好，哥俩拔腿就向外跑。刚走出不远，迎面遇到1个哨兵，引得米圭尔一声惊呼，不过还好，哨兵并没有认出他俩，他们连忙转身往回走。在城门口被值守的门卫拦住去路，原来要去码头必须缴什么该死的税，男人要20个比塞塔、女人则免费。看来必须先想办法挣一笔钱才能脱身，米圭尔变得着急起来，图立欧则显得信心十足。他们在附近边走边寻找能挣钱的机会。旁边不远处有个卖鸡的小贩，图立欧上前搭讪，小贩告诉他说1只鸡卖价20个比塞塔，图立欧听罢心里一动，米圭尔也马上明白了：假如他们能够找到2只鸡来卖给小贩，不就可以凑齐去码头的费用了吗！想到这里，俩人连忙四下找寻起来……

哎呀，简直太巧了，对面不远处的墙根底下正好就有1只鸡在悠然啄食，他们赶紧上前动起手来，可米圭尔的身手还不如那只鸡敏捷呢，俩人折腾了半天也没逮住那只可以给他们带来财运的鸡。看来这么蛮干是不行的，图立欧来到旁边另外1个小贩身边，刚好小贩这里就有卖谷粒的，不过1小包就要1个比塞塔，虽然图立欧和米圭尔身上总共只有1个比塞塔，但想到马上就可以赚回来便毫不犹豫地掏钱买了1袋。啊哈，有了这1小袋谷粒做诱饵，再回去逮那只鸡可就轻松许多了，可怜的小鸡为了贪食而从此丧失了“自由”。

图立欧抱着刚逮到的鸡兴冲冲地回到鸡贩那里，可是小贩开的收购价只有5个比塞塔！图立欧刚要与其理论，小贩忽然说看着他俩觉得眼熟，这下图立欧心慌起来，匆匆成交就走开了。因为计划被打乱，米圭尔沮丧地为从哪里再找7只鸡来卖而发起愁来，图立欧则踌躇满志地决定找其它的办法用5个比塞塔来赚取40个比塞塔！

看到旁边有家小酒馆，他们信步走了进去，在屋里坐着1个狡黠的家伙，他似乎擅长或偏好赌博，这样大好的机会对于挣钱心切的哥儿俩来说是不可多得的，于是图立欧亮出身上的5个比塞塔便落座了。这个赌局的规则很简单，有点像猜点数大小的意思，第1位先掷骰子，然后用押注的方式来猜自己下1掷的点数是多于还是少于当前的点数，然后换另外1位再掷再猜。这么1个回合下来，那家伙的手气没有图立欧那么好，于是他便亮出一幅地图来做赌本，而这张地图竟然是通往传说中的黄金帝国的秘密路线图！不过他的唯一要求是桌上所有的钱最后都归他。禁受不住米圭尔的一再坚持，图立欧最终也半信半疑地接受了这一条



件，还好能如愿以偿地赢得了赌局的胜利。与此同时，外面有俩家伙听说图立欧他们在城里，便疯狂地四下搜查起来。

图立欧哥俩怀揣刚赢到的地图离开了小酒馆，



因为身无分文，所以只好先在城里继续转悠，看是否能找到其它机会。当他们来到城里1处小喷泉时，看到1位正在向楼上姑娘求爱的斗牛士，他自称是伟大的马雷佐，号称自己曾是黄金之国的征服者，甚至还打败过凶猛刁蛮的野牛。显然他的话水分太大，图立欧哥俩不置可否地离开了。

从街巷拾阶而上，图立欧随手拉开一扇街门，来到一处巨大的栅栏门外，那里站着一位长者，原来他是专职看守大门的，在门后关着的正是那只恐怖的凶蛮野牛，长者奉劝他们尽早离开这里，免得遭遇什么不测。图立欧向老人提起刚才那位号称打败过野牛的“马雷佐”的名字，没想到引来老人的一阵大笑，看来刚才那个叫做马雷佐的确实脑子有点不正常，爱吹牛的毛病是远近闻名了，不过这倒让图立欧心生一计……

图立欧返身回到刚才喷泉那里，好在马雷佐还没走，于是图立欧故意向他阐明已经找到了野牛的下落，想请他这位征服野牛之人再露一手，这家伙不知深浅地欣然答应。于是他们一起回到大栅栏门口，马雷佐开口便气跑了看门老人。图立欧假意检查栅栏门是否锁得牢靠，暗中与米圭尔密谋起来，刚好此时一位“崇拜”马雷佐的女士在楼上探出头来欣赏她心目中的无畏英雄，于是图立欧趁马雷佐不备拉开了栅栏门，然后与米圭尔闪身躲到了一旁。从栅栏门里果然杀出一只膘悍的野牛，它气势汹汹地朝马雷佐扑过来，可怜马雷佐一见野牛，立刻显了原形，全然没了所谓斗牛勇士的气概，撒腿落荒而逃，最后躲到了喷泉水池的一只大缸里。图立欧哥俩见状只好另作打算，他们经过街巷的另一扇门来到一处巷道里，但在这里有个顽皮的小家伙手持弹弓阻住了去路，时间不等人，图立欧环顾了一下四周，发现四下码放着不少木桶，于是让米圭尔钻进桶里，透过桶上的小洞向外观察着向他逼近的那个孩子，小家伙见状慌乱地扔下手里的弹弓便逃走了。图立欧捡起弹弓，顺着小孩离去的方向跟了过去。

经过城楼上的过道，他们来到另一处庭院，而先前在此把守的哨兵也已经被召去封锁码头了。图立欧发现在旁边院子里晾着一套女人的衣服，于是想起早前城门口那个卫兵的话——“女士免费”，不过眼前的栅栏让他联想到那只正在追逐马雷佐的野牛，啊哈，一个计谋在他脑中迅速生成了！

继续向前来到喷泉那里，用弹弓朝野牛屁股上射了一下，野牛立刻被激怒了，返身朝他俩扑过来。图立欧哥俩吓得慌不择路，不过总算拼命兜了一个大圈又绕到刚才那个晾着衣服的院墙外，因为先前听长者说过那只野牛会记住仇人的长相，所以图立欧掏出身上的通缉令，随手把它贴到了栅栏

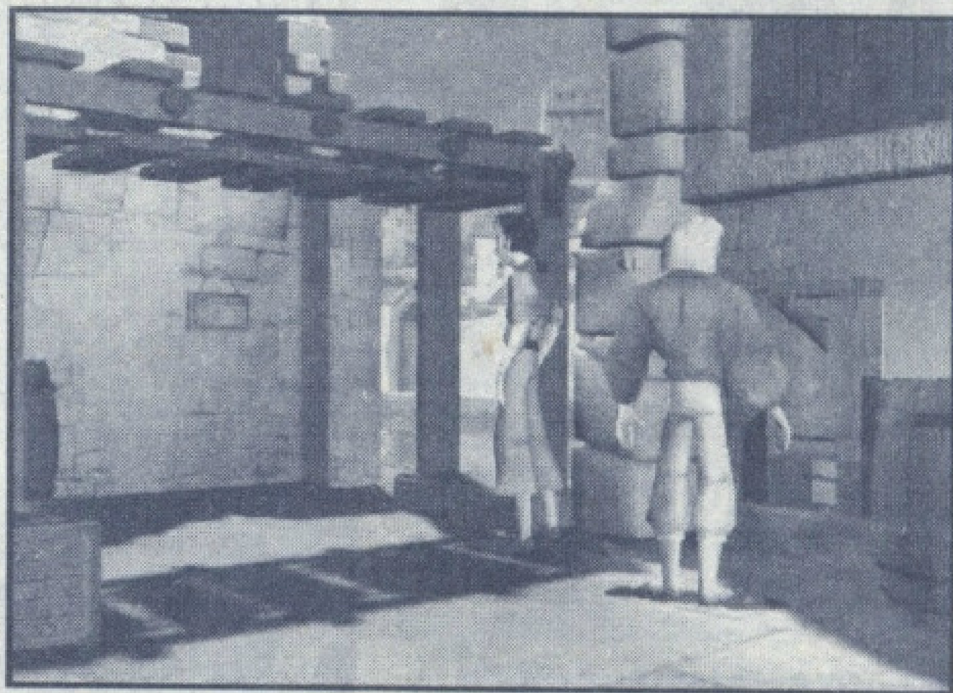


上。不久，那只野牛果然一路杀将过来，冲着通缉令上他俩的画像把栅栏围墙给撞倒了。图立欧如愿以偿地拿到了那套女人的衣服。紧接着，刚才那个玩弹弓的顽皮孩童领着自己的父亲来兴师问罪了，不过在图立欧的巧妙周旋下，尴尬的处境被化解掉了。

眼看着计划就要大功告成了，图立欧兴奋地飞奔起来，一直跑到先前逮鸡的那个墙角，有条不紊地换上那套偷来的女人衣服，然后扭扭搭搭地朝外走去。为了测试扮相的效果，图立欧先是跟卖谷粒

的小贩搭讪了一下，然后又去假意训斥了一下贪心的鸡贩，看到对方都没识破自己的化装和憋出来的女人嗓音，图立欧信心倍增，于是便径直朝城门口的卫兵走过去。

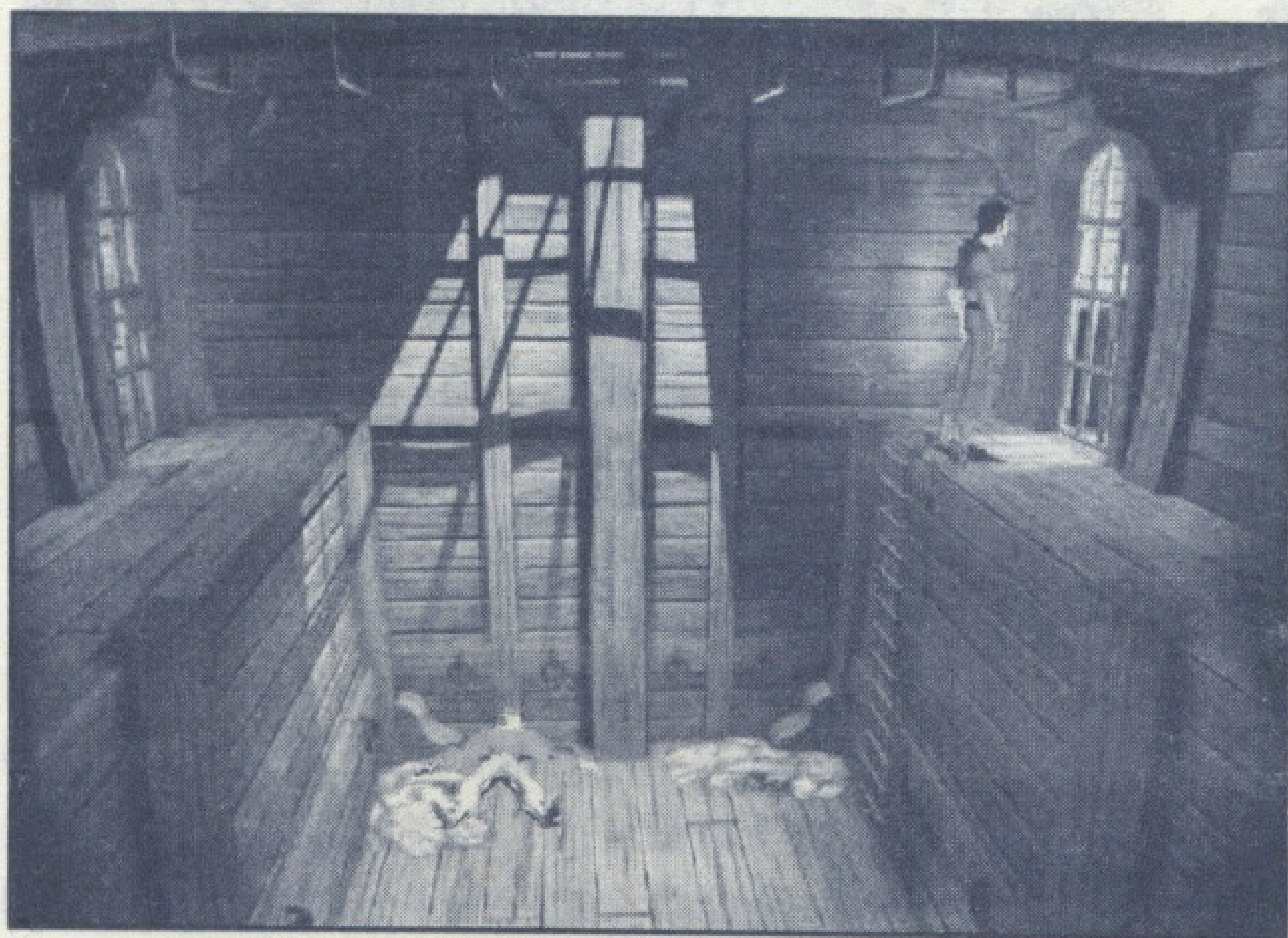
卫兵见到这位身材高窕的年轻独身“女子”色心大动，尤其听到图立欧称自己的“丈夫”出海后废话就更多了，甚至开始动手动脚的。见此机会，米圭尔想趁机从卫兵身后溜过去，没成想刚走几步就被发觉了，只好悻悻地退了回来。不过米圭尔没有灰心，眼看卫兵被假扮女子的图立欧给迷住了，便猫下腰，蹑手蹑脚地再次从门卫身后溜了过去，这次他终于成功了！看到米圭尔已经成功脱身，图立欧也一改柔弱的样子，厉声斥责了卫兵两句后便摆脱了对方的纠缠，啊哈，胜利在望！



随后图立欧将地图交给了米圭尔，毕竟黄金帝国是米圭尔相信的传说，想到他们很快就可以乘船离去时，俩人不由得既兴奋又紧张起来……

码头

前面拴着1头毛驴和1台设备，看样子利用这头驴可以让设备运转起来，但是该怎么让它开始工作呢？图立欧往前走了几步，看到不远处的对面有1只大桶，里面放满了胡萝卜，要是弄点胡萝卜来喂毛驴显然是可行的，但途中有俩家伙在那里守望着，于是便让米圭尔故技重演，再次钻到身边的那只空桶里，然后一边透过桶上的窟窿眼向外观察，一边仔细查看那俩家伙的视线角度，趁俩守卫都背过身去的时候悄悄溜过去弄了1根胡萝卜，再小心翼翼地一边观察守卫的视线一边适时地悄悄撤回来。随后把胡萝卜挂在驴子面前架上悬挂的绳索上，这样驴子便开始迈向那根肯定永远都吃不到的胡萝卜，从而把它身后的杠杆、齿轮带动起来。图立欧和米圭尔随后攀上旁边的梯子，一个巧妙的计划又在心中形成——他们马上钻进架上的木桶里企图通过“传送带”到达码头边上，但尝试了一次后他们就明白这样做的结果只能落入水中。不过他们没有灰心，很快又发现了旁边墙上的方向控制杆，于是米圭尔上前搬动那把柄，果然使传送带改变了滚动方向。米圭尔得意洋洋地重新爬上梯子，再次钻进木桶，啊哈，这次终于能如愿以偿地落到码头那里去了，随后图立欧也爬上梯子，钻木桶，顺着传送带追随米圭尔而去。他们为自己的计谋顺利得逞而禁不住兴奋得欢呼起来，以为从此获得了自由，然而他们没想到，真正的冒险才刚刚开始呢！

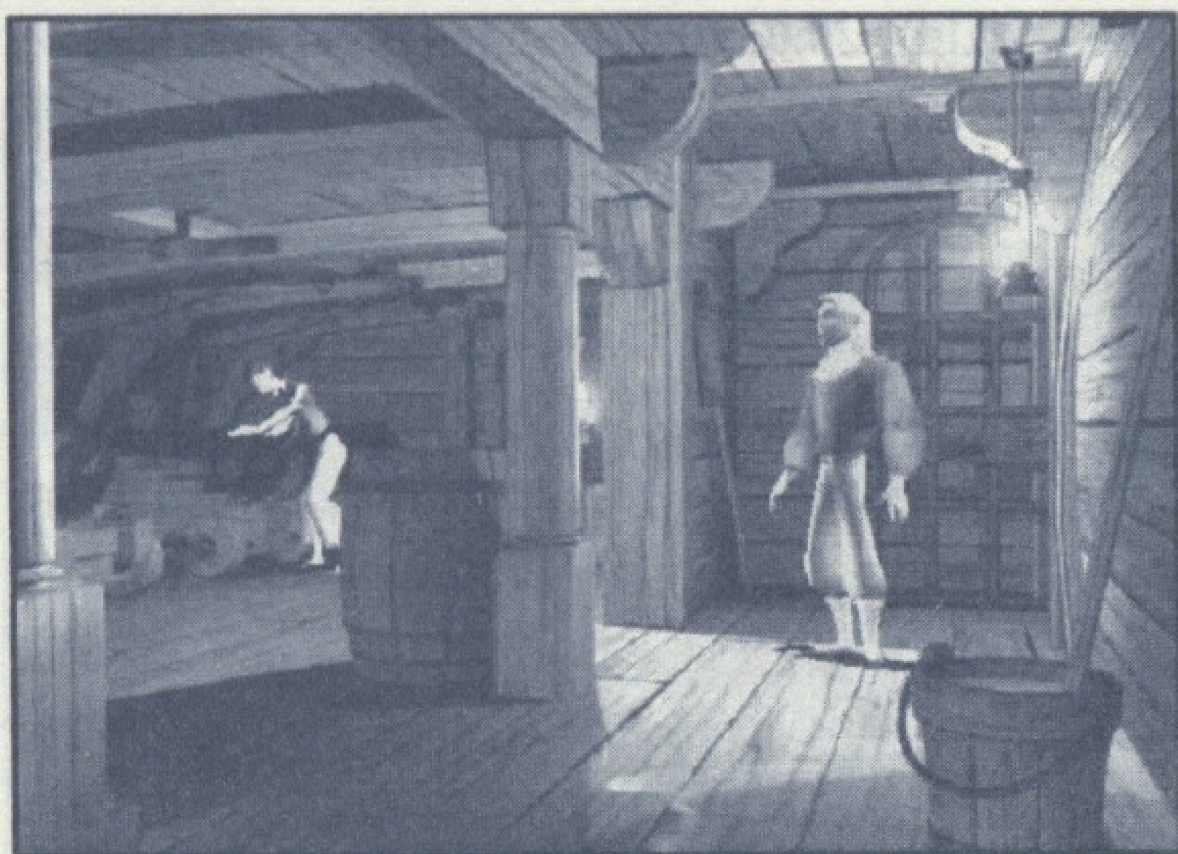


船上

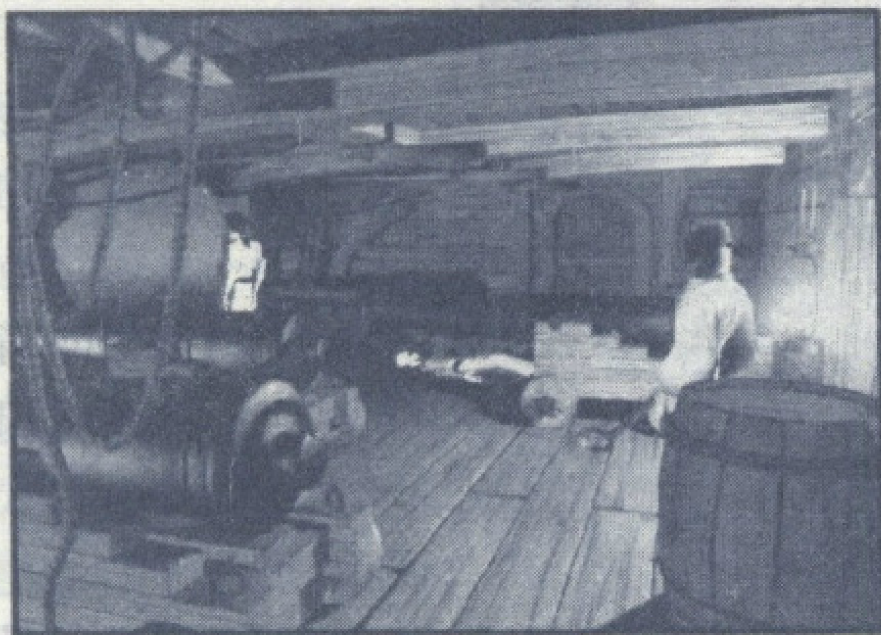
图立欧哥俩藏在木桶里被水手们运到船上，当他们俩憋不住“寂寞”起身想透个气时就被面前的水手们发现了，随即被关到了甲板下的货舱里。米圭尔沮丧地呆在地板上，而不甘寂寞的图立欧则在舱里边踱步子边思索着可以逃生的计划。从洞口窜出的小耗子也只是让他心里一惊而已，甚至他俩还开起了玩笑。随后图立欧在从舱口投下的一缕月光中发现并捡起1个苹果，尽管那可能算是他俩的午餐或晚宴，但还有什么比逃生更重要的呢？他随即抱住舱板上的柱子向上一直攀到舱口那里，掏出兜里的苹果向舱外的马扔去，嘴里念叨着让马儿在吃苹果的同时能把打开舱门的“钥匙”带给他们，虽然米圭尔觉得图立欧的做法非常荒唐，但是……随着马儿开心地吃着苹果时1个有力的踏击，1个船钩被它碰落到舱里来了！然而不巧的是，船钩刚好落到了米圭尔的头上，米圭尔立刻被打昏了过去。图立欧从柱子上滑下来，捡起那只船钩，用力掀起地板上的小栅栏门，再用手里的船钩撑住铁箄篥，但是，他能就这样抛下米圭尔不管吗？患难与共的情谊让他打消了独自逃走的念头。他转身望了望昏迷不醒的米圭尔，看来得先去找点水来才能把米圭尔弄醒。他抬头四下观望，忽然发

现在右上方依稀露出一个软梯，他马上掏出船钩向上抛去，将那架软梯拽了下来。

顺梯而上，图立欧来到一间舱房门口，里面躺

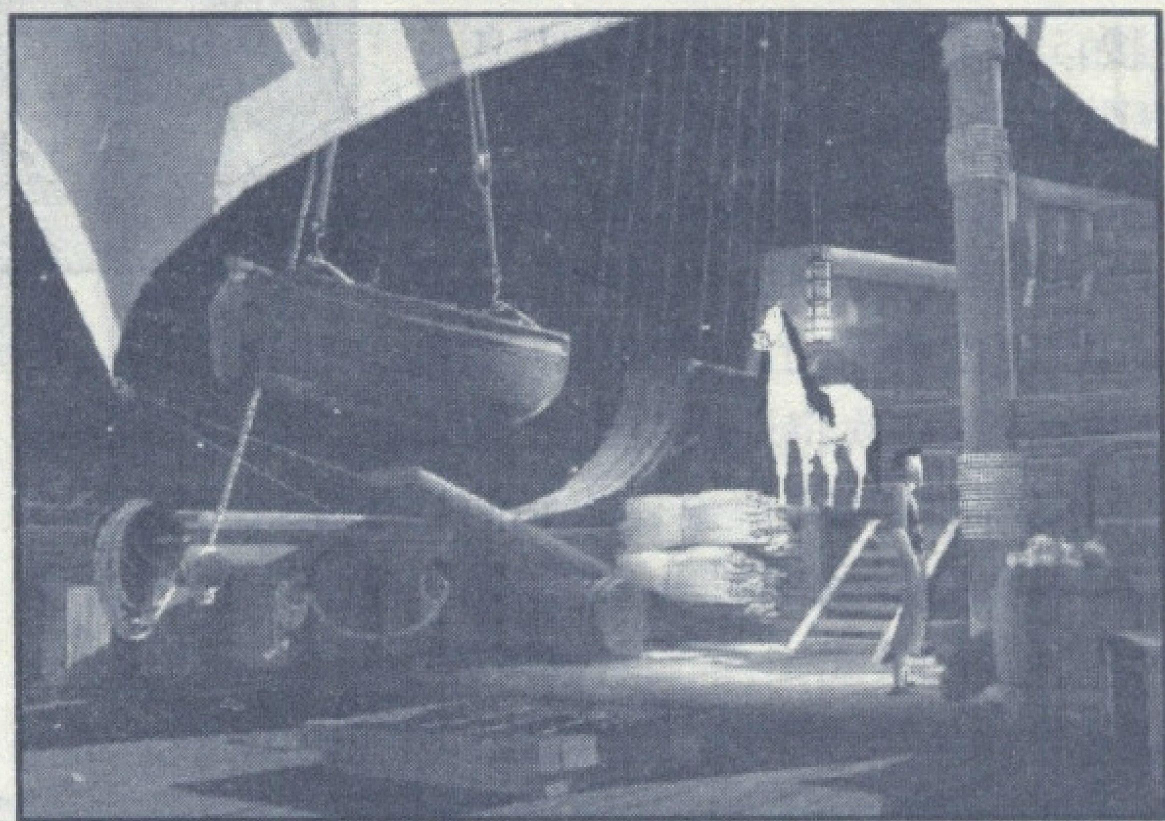


着1名水手和1只猿猴，图立欧打算轻声唤醒猿猴帮他把墙上的钥匙弄到手，但发觉那只猿猴可能只对它自己的名字有反应，它到底叫什么呢？图立欧低头看到门内的小桌上放着1盒饼干，于是伸长了胳膊偷了过来。声音惊动了水手，好在他以为只是猿猴在偷吃，只嘟囔了1句就又继续睡大觉了。哦，原来那只猿猴叫“约瑟芬”啊。接着图立欧轻声呼唤那只猿猴的名字将其叫醒，把船钩递给它打算弄到墙上的钥匙，可它一下滑脱了手，看来只好动用“物质刺激”了，于是图立欧提出以饼干为交换条件让它按照自己的意思把墙上的钥匙递出来。这样每拿1次都要先喂1块饼干，它才肯递出来1把钥匙，不过图立欧需要注意的是手里千万不能同时持有2把以上的钥匙，否则当他再想得寸进尺要第3把钥匙时猿猴会因为不耐烦而去吵醒水手，那样可就前功尽弃了！弄到1把钥匙之后，图立欧退后一步再向右转身，走出几步再向右转身，抬手攀着天花板上的挂钩荡到对面，然后向右来到另外那扇门前，掏出钥匙一试居然成功了，不过还需要另外1把钥匙才行，这样图立欧原路返回到猿猴那里，用老办法弄到了第2把钥匙，再重新荡回到刚才那扇门前，终于用第2把钥匙将栅栏门打开了。



图立欧信步走进门去，但立即被里面正在摆弄大炮的家伙发现了，本来图立欧还企图继续用自己的小聪明蒙混过关呢，但他这次的如意算盘打错了，因为他早被敌人一眼识破了！随后他被那家伙逼回到货舱里，同时也把米圭尔弄醒了。眼看着自己白忙活了一番，图立欧失魂落魄地把脑袋撞向舱板。米圭尔抬眼也发现了悬在头顶被收上去的软梯，又看着一蹶不振的图立欧，便忍不住劝了他几句，但是图立欧却把头更加用力地撞向舱板，没想到阴错阳差地居然真的把软梯给震落了下来。可是图立欧自己也被撞晕了，这样便换成米圭尔来继续冒险了。

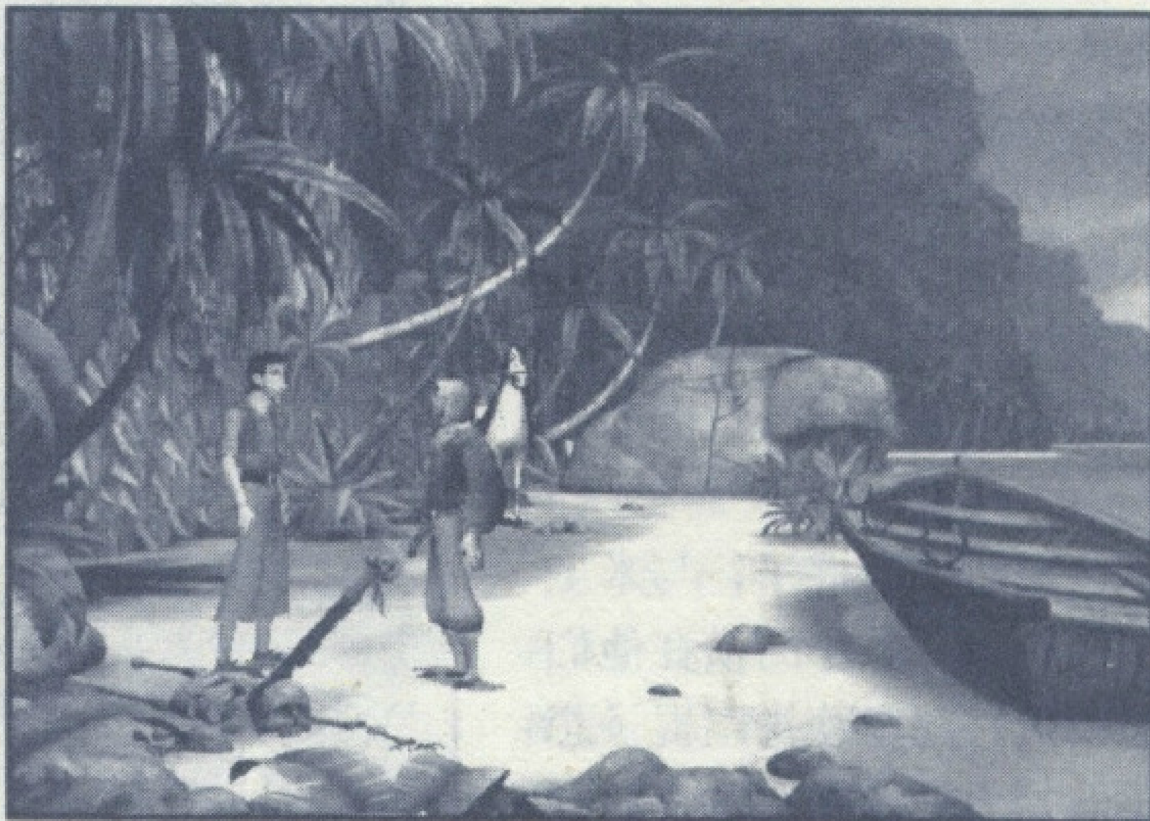
米圭尔奋力攀上软梯，然后同样顺着天花板上的挂钩来到了另外那扇门前，他小心地走了进去，因为汲取了图立欧的教训，所以他蹑手蹑脚地溜到



左边不远处的大炮旁，生怕惊动了正在不远处擦拭大炮的那个家伙。接着在自己脚边发现了一块被遗落的水手头巾，于是捡起来戴在头上，这样伪装好了之后就镇定自若地朝那家伙走去。那家伙这次果然没有识破米圭尔的伪装，只是吩咐他帮着擦拭炮身，由于没有合适的工具，那家伙便递给米圭尔1双袜子算是抹布。米圭尔装模做样地擦拭了一下大炮，随后从那家伙身边的地上拿起一盒饼干作为自己的“酬劳”，同时他还了解到那家伙居然害怕老鼠！

因为还没有想出什么好的办法，于是米圭尔返身回到了图立欧身旁。四下打量一下，他旋即也发现了左边地上的那个铁箄篥，于是过去奋力掀了起来，但身边没有合适的支撑物，铁箄篥马上就又倒下了。这便如何是好？米圭尔情急之下不由得想起了图立欧先前的荒唐举措，便信口朝上面舱口外的马儿喊起来，希望它能听懂人类的语言后再碰或者踢下个什么物件来。但是……奇迹居然真的又发生了，马儿真的猛烈地踏击了几下，又掉下来1个船钩！有了这个得力工具，米圭尔再次掀起铁箄篥

并用船钩撑住它，随后掏出饼干洒了下去，引得舱内贪吃的小耗子纵身跌落下去成了“囚徒”。而后米圭尔伏身又掀起铁箪簸，掏出那副袜子捉住了小耗子。啊哈，原来米圭尔打算用它去整治一下那个擦大炮的家伙。一路攀爬，回到刚才的舱房里，冲着那个家伙亮出了袜子里的小耗子，那家伙果然一见就被吓晕了。看来有时候老鼠居然比利剑还有用呢，哈哈!



接下来米圭尔掏出1只袜子在旁边小桌子上的油壶里沾了些灯油，然后将它凑到旁边挂着的油灯上点着，再用这只袜子去点燃大炮上的引信，随着一声巨响，舱板被轰开1个大洞! 这时图立欧也被这巨响震醒了，他起身爬上软梯，荡过挂钩，来到米圭尔身边一探究竟。米圭尔声称这一切与他无关，甚至还闲情逸致地动起了那只猿猴的脑筋，图立欧则提醒他尽快清醒过来，因为他们还没脱离险境，于是米圭尔率先迈步走出了洞口。望着眼前颇有些高度的船壁，图立欧自然又责无旁贷地担当起攀登的任务，他三下两下便爬到了甲板上。在身边



的舱壁上发现1个非常结实的金属钩子，不过现在暂时还无法派上用场。他继续向右走，看到不远处就站着那匹帮了他俩大忙的白马——阿尔迪沃。图立欧继续向右来到一桶苹果前，伸手拿起1个红苹果，拾阶而上来到白马身边，将红苹果喂给马儿，同时还煞有介事地与它攀谈起来。接着伏身解下拴马的绳子，返身来到刚才攀爬上来的地点，将绳子的一端在金属钩子上拴牢，然后将绳子抛下去，这样底下的米圭尔就可以顺着绳子爬上来了。随后图立欧看到船侧捆着救生艇的绳索，还有些疲惫的他一时无力扳动绞盘的把柄，这时米圭尔挺身而出，不料他力气用得也实在太猛了，随着一声轰响，把柄折断了，救生艇也随之坍塌在船甲板上。面对眼前的变故，哥儿俩简直不敢相信自己的眼睛了。等回过神来，米圭尔观察了一下救生艇的位置，发现它呆在一个由木板和木桶架成的“翘板”的一端，假如他俩能有力气在另外一端把救生艇撬到海里就成了，但图立欧因为攀爬了半天，现在几乎是毫无体力了。米圭尔不甘心地走到木桶那里拿起1个苹果去喂马儿，希望白马能再给他们带来好运气。而恰恰这么一个不经意的举动让图立欧陡生一计——他也去桶里拿起1个苹果，将它放到“翘板”的中间，这样逗引马儿从上面踏下来，刚好就把救生艇给撬起来落向海里了，接下来发生的既惊险又有趣的场面还是留给大家自己去欣赏吧。

经过辗转漂泊，他俩和马儿一起靠了岸，这时将身边奇异的环境与身上地图核对，让米圭尔更加坚信他们正在踏上传说中的通往黄金帝国之路!

孤岛

沙滩上，1具被利剑斩翻的骷髅不禁让哥俩吓了一跳，米圭尔壮着胆子拔起利剑背在身上。向深处走，迎面是1块巨大的岩石，四周打量了一下，米圭尔在左边发现了1处被藤蔓遮掩的洞口，于是拔出利剑，几下就劈开了1条通道，随即他俩暂别白马，一起钻入了密林之中。

刚一踏入丛林，米圭尔就看到旁边1只小动物在1条毒蛇的威慑下瑟瑟发抖，该如何拯救它呢? 两人继续向左走，看到一株奇异的植物，从头顶上照下来的光线看，或许高高的天井外就会有个梦幻国度。虽然他们现在很想找个办法立刻爬上天井，但心地善良的米圭尔决定还是先回去解救那只可怜的小动物。他在左边不远处的地上找到一根笛子，捡起来，跑到那条毒蛇附近，举起笛子吹了一段刺耳的曲子，竟真的赶跑了毒蛇，那只小动物得救了。他俩给这只小动物起了个名字叫做“比波”。

重新回到刚才找到笛子的那棵树前接着想办法，忽然图立欧让米圭尔将树干弄弯，然后将比波放到上面，接着让米圭尔撒开手。借助树干的反

弹，比波一下子被弹到天井外，随后又平安地落了回来。看到这，图立欧不由得心花怒放，急忙带着米圭尔跑到洞外的大岩石那里，吩咐米圭尔爬到上面去，用他的剑砍下岩面上的一段藤蔓。然后他们再次返回到密林里那棵树前，图立欧将藤蔓放到比波的嘴里，接着又让米圭尔弄弯树干，再把比波放到树上。米圭尔再一撒手，比波又被弹落到天井外的大树上，这次它果真知恩图报地按照图立欧的嘱托，先将藤蔓的一端缠绕到大树干上，然后再把藤蔓坠了下来，于是图立欧和米圭尔终于可以借助藤蔓爬上去了。

图立欧从大树干上掰下1根树枝当棍子，与米圭尔继续向面前的另一洞口走进去。1条小河横在他们面前，河边有1堆光滑的大石头。图立欧掏出棍子想再运用1次杠杆原理，无奈他的力气着实有限，只好再次求助于米圭尔。米圭尔果然出手不凡，没两下就撬翻了石堆，这下他们可以踩着水面上露出的石头蹦过河了。

过了小河，他俩又遇到1个有硕大恶鱼窜跃出没的池塘，水面四周还散布着一些权且可以当作跳板的巨龟，图立欧没费多大功夫便顺利通过了。接下来轮到米圭尔了，他开始还算顺利，但眼看就要到终点了才发现他走的路线跟图立欧的稍微有一点不同，而且明显在最后一步是无法直接跳到岸上的。好在岸上的图立欧见状立刻掀下旁边的一块大石头做个铺垫，才使米圭尔顺利上岸。紧接着那只可爱的小动物“比波”也以令人难以置信的轻松姿态一路跳过来了。

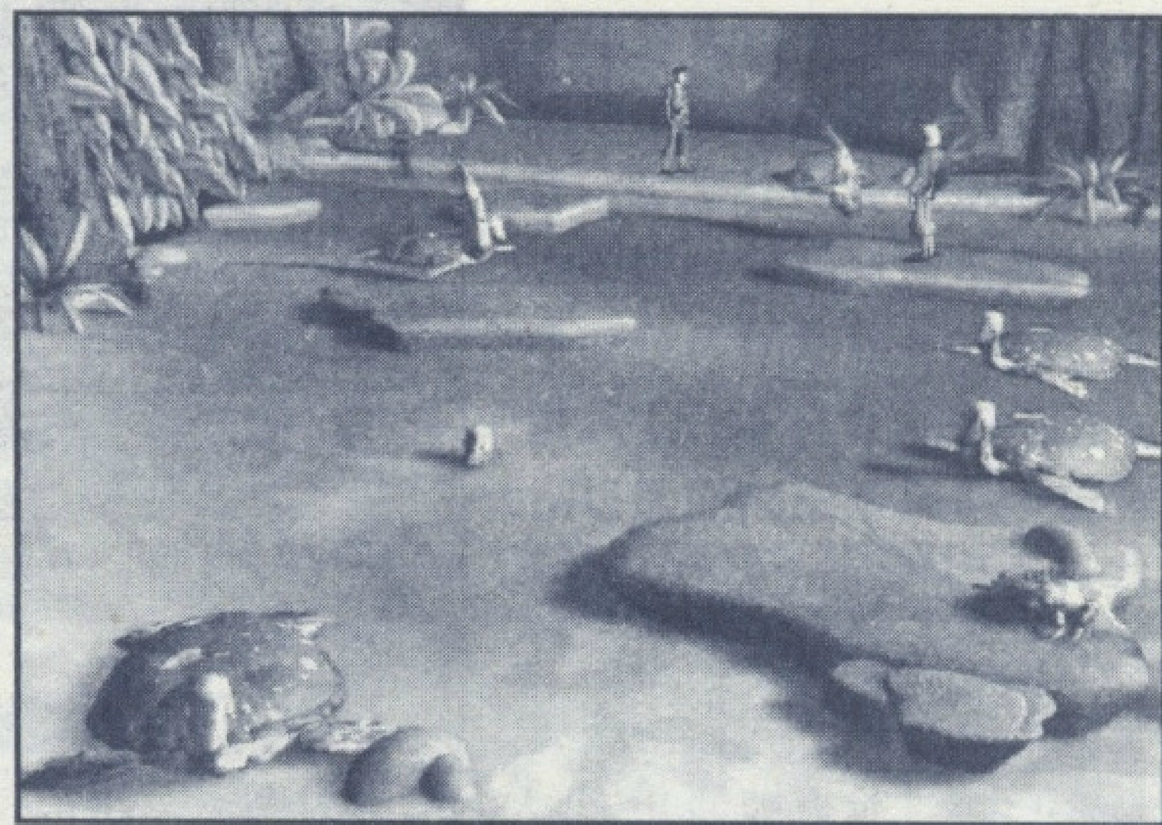


丛林

啊，米圭尔看到了地图上的第2处标记——骷髅头，看来他们确实是走在通往黄金帝国的路上呢，好让人兴奋啊！

米圭尔一马当先，挥剑辟出1条通路，图立欧随即也跟了上去。他俩来到1座木桥前，对面1扇大门紧闭着，米圭尔上前没有找到大门的开关，站在桥上一筹莫展，忽然发现在桥那边图立欧身边的墙上有个把柄，于是便叫图立欧上前扳动那个把柄，那扇大门应声而开，却不料桥板也随之变成了陷阱，米圭尔“扑通”一声掉落水！

图立欧只好自己先走进门内，看到左边有2扇门，而中间的墙上有个把柄，便上前扳动它，左边的门随即开启，他走进去看到左边两扇门之间的墙上又有1个把柄，便同样上前扳动它，这样又开启了

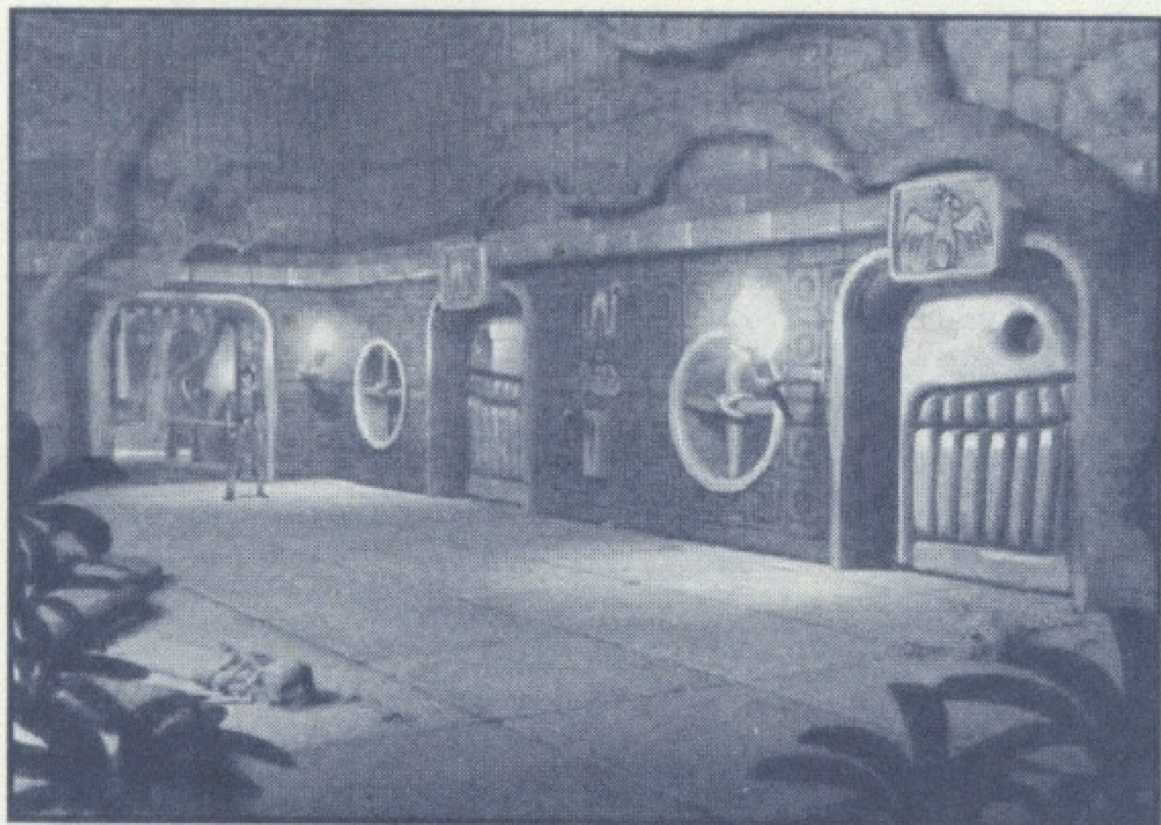


右边的那扇门，同时刚才进来的那扇门被关上了。他又走进右边那间屋里，随后径直去扳动左边墙上的把柄，穿过房门后他发现又回到了刚才进入迷宫前的过道里。他毫不迟疑地继续扳动墙上的把柄，然后走入左边的房间，最后再直接走出左边敞开房门。啊哈，终于走出迷宫了！信步向前，图立欧径自走入“骷髅头”的大嘴里，发现原来这是1部电梯，他被载着向上而去……

这时先前不幸落水的米圭尔也忽然在迷宫过道里苏醒了过来，因为不见了图立欧和比波，他不禁有点着急，连忙去扳动墙上的把柄，打开右边的房门。走进去又扳动身边墙上的把柄打开右边的房门，刚才进来的房门随即关闭。走进右边房内再次扳动身边的把柄开启右边的房门，走出右边的房门就又回到了迷宫外的过道里。他也同样扳动墙上的把柄关上了右边的房门，然后再走进左边的房内，最后穿过最左边已经敞开了的房门走出了迷宫（其实米圭尔走的路线与先前图立欧走的刚好相反）。米圭尔健步如飞，一路踏入“骷髅头”的大嘴，乘电梯而上，这对难兄难弟终于又重逢了！

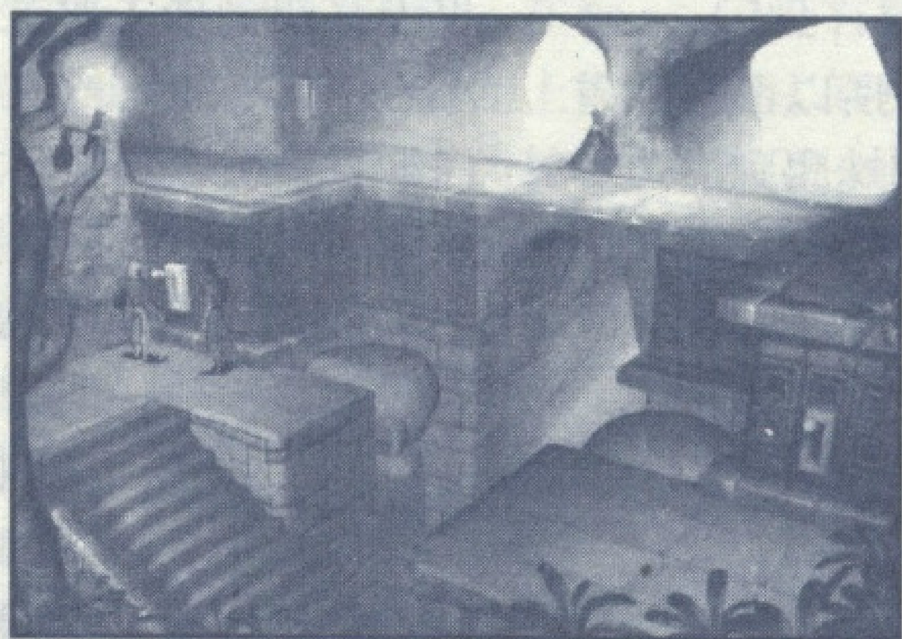
废话不多说，俩人急忙开始了新一轮的密切合作（注意通过察看物品栏来选择不同角色）。首先图立欧走到右边骷髅的头顶上，然后换成米圭尔扳动旁边墙上的把柄将图立欧降到一层，图立欧走下骷髅头。接着米圭尔站到左边骷髅的头顶上，再换图立欧扳动旁边墙上另外1个把柄将米圭尔也降到对

面一层，米圭尔走下骷髅头。然后图立欧重新走上右边骷髅的头顶，米圭尔扳动旁边墙上另外1个把柄



将图立欧升上一层（米圭尔可以控制两个骷髅头的同时升降）。图立欧走下骷髅头，到左边那个骷髅的头顶上，米圭尔再扳动墙上的把柄将图立欧降到一层……哎呀呀，实在是太默契了！

哥俩继续上路了，顺着楼梯下到底，米圭尔看到右边墙上的把柄便上前扳动它，随着大门被开启，在外面投进来的光线的照射下，他们惊喜地看到小比波正在门口等着他俩呢。欢迎归队，小家伙儿！



米圭尔刚要迈出大门，没想到外面……因为根本没有去路，所以只好先退了回来，抬眼往面前的墙上看了看，有扇带有女人身形徽记的亮板引起了他们的注意。转身向左边走，果然瀑布这里的一切确实都与地图上的记号相吻合。他们绕到瀑布后面，在这里发现了一个小洞口，可是当人一旦踏上靠近洞口的地板就会使洞门关闭，这便如何是好？

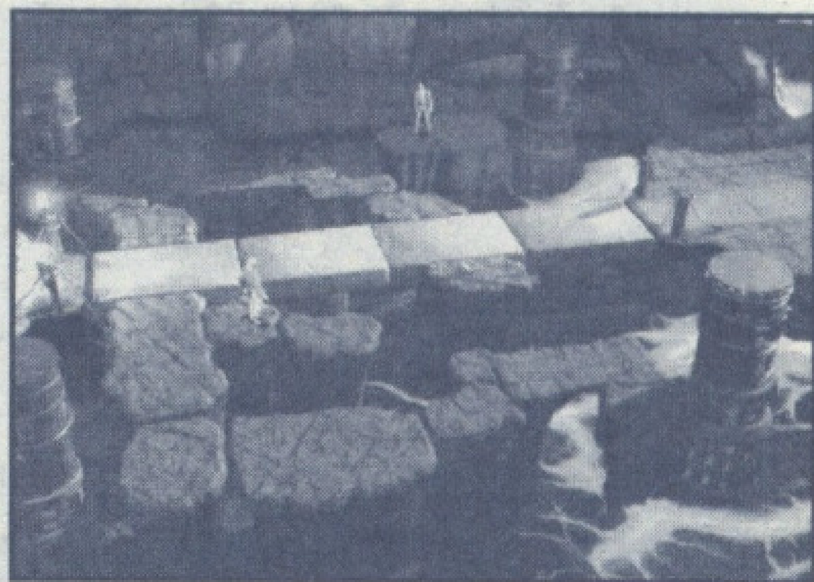
米圭尔忽然想到何不再次求助于伶俐乖巧的小比波呢？于是便跟比波讲出了自己的想法，小比波果然心领神会，几下便蹦进了洞口。它观察了一下洞里的情况，随即绕到旁边那几块石头后面将它们撞倒压住地上的控制板，然后再移到地上的那尊小雕像后面，连挤带撞地把它一直推到了洞外。图立欧他们一见大喜过望，上前拿起小雕像，然后回到先前的那扇亮板处，掏出小雕像将其塞入那个女人形状的缺口中，这样便让外面“骷髅头”的大嘴闭上了。

他们再次向左走，哎呀，先前那条瀑布已经消失了，露出一段石梯。攀缘而上，竟然在尽头不可思议地遇到了白马！随后他们一起骑马、乘船，终于一路辗转抵达了传说中的黄金帝国！大概是因为他们身上的“奇装异服”或是“古怪”的言行举止，总之使得这里的土著人把他俩当做上帝一般看待了……

黄金帝国

然而好日子没过多久，和谐安宁的生活就被邪恶的巫师打碎了，他用巫术唤醒了“美洲虎”石雕，图立欧哥俩被它追杀到熔岩洞穴的桥上，就在此刻桥板突然坍塌了，好在哥俩闪避及时……

定下神来，观察一下周围的情况，图立欧看到在4个角落里分别竖立着1尊雕像，经过一番紧张的探索，他们决定再进行1次密切的合作。首先图立欧向画面左上方走，站到另外一块岩石上使得画面右下角雕像代表“耳朵”的灯亮起来；而后米圭尔一直走到雕像身边，“虔诚”地表示乐意为这位神灵献上1首动听的乐曲，接着便掏出兜里的笛子吹了起来，因为先前救小比波的时候大家已经领教过了，所以他吹出来的曲调实在不敢恭维，而且雕像也觉得确实不堪入耳，作为终止米圭尔吹奏的交换条件，这位神灵答应并为他们升起了1截桥板。然后换成图立欧，他一路向右走，踏过刚升起的桥板，来到画面中央位置，从地上捡起1张金盘。然后米圭尔向回走了两三步，一直站到使得画面左上角雕像的“脸”亮起来的岩石上。接着图立欧走到左上角的雕像处，掏出金盘当作镜子献给雕像，这样开了眼界的神灵就非常高兴地又为他们升起了1截桥板。接着图立欧返身向升起的桥板走去，没走出多远就使得画面左下角雕像的“鼻子”亮了起来。然后换成米圭尔出马，他快步走到雕像那里，掏出身上的1只袜子献给了雕像！而这位神灵也竟然被米圭尔对袜子天花乱坠的吹嘘所迷惑，真的爱闻这臭袜子的味道呢！随后便为他们升起了第3块桥板。接着米圭尔向画面中心位置走，直到站在能使画面右上角那尊雕像的“嘴”亮起来的岩石上。然后图立欧走向第4尊雕

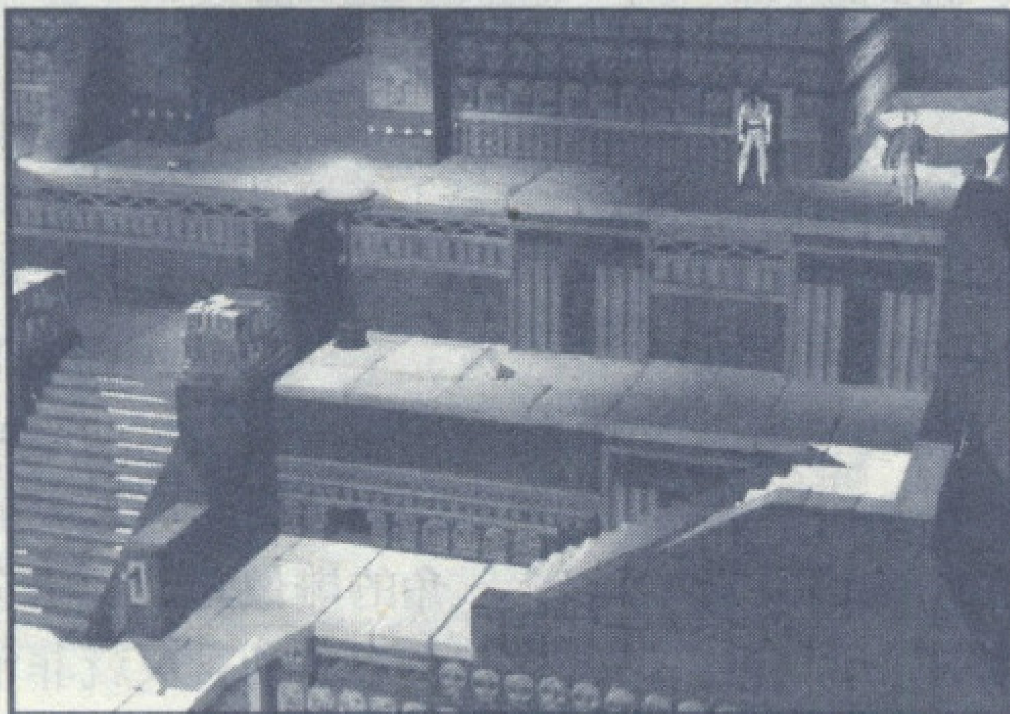


像，先是看准地形，然后迈一大步跳到对面的石头上而来到雕像身边，他掏出身上剩下的饼干塞到了雕像嘴里，于是开心的神灵便为他们升起了最后一块桥板。有救了！

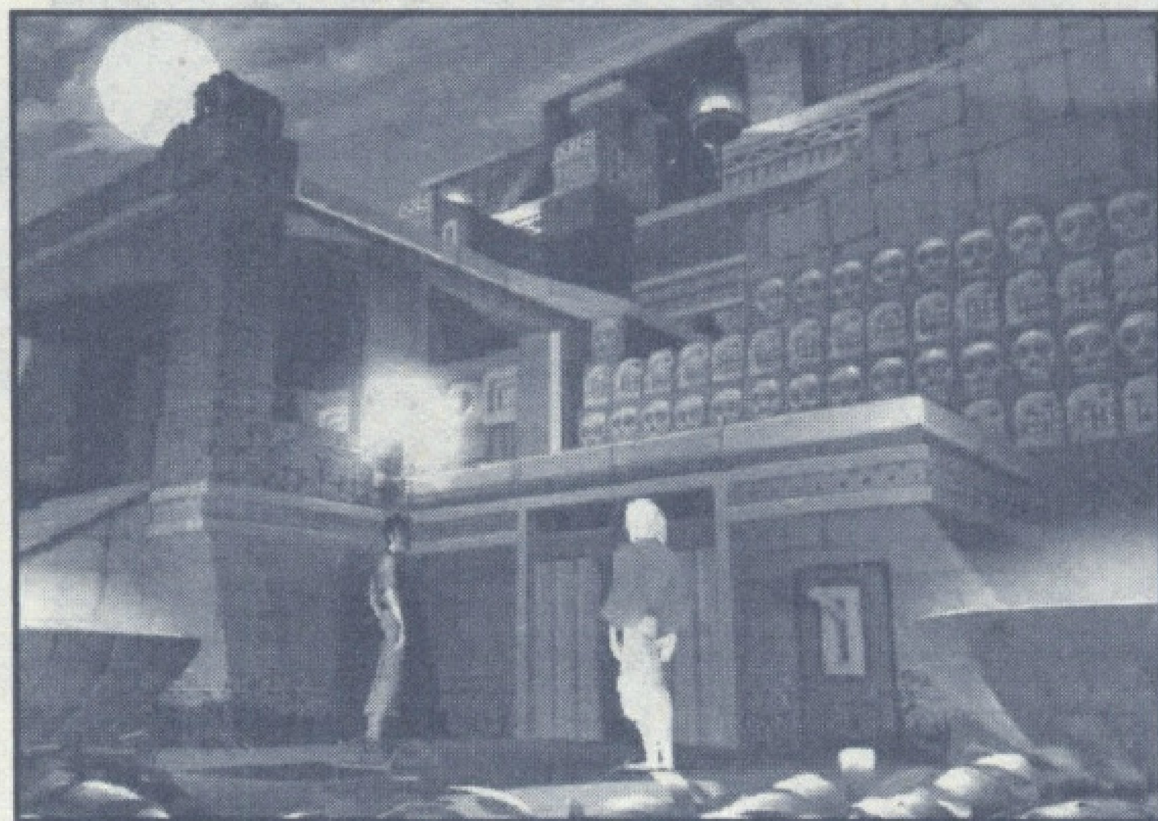
有了通途，哥俩连忙上路，却遇到一个熔岩池拦在面前。因为有了先前跳池塘的经验，所以除了留意间或翻腾起的岩浆和渐渐变得滚烫的石板外，米圭尔这次基本上没费什么周折就到了右边1扇大门前。旁边有个把柄，他上前扳动了一下，在远处左边的另一扇大门被打开了。见此状，图立欧自告奋勇地要去一探究竟，他同样小心地依次跃过熔岩池中的石板来到左边那扇大门前，随后迈步走入洞中，扳动左边墙上的把柄，开启了身后的大门，米圭尔从门外走进来，他俩一起向右走，眼前是一架木梯，顺梯而上，哇！眼前一座巨大的金字塔状建筑的墙上镶满了骷髅，看了不禁让人毛骨悚然！

金字塔

因为上面有绿色的毒蜘蛛在爬，所以图立欧首先认真观察了一番才走到墙边，等蜘蛛爬到右边尽头附近时才扳动墙上的把柄，小“电梯”便落了下来，而蜘蛛则只得爬进它自己的洞里去了。图立欧踏上了电梯，（通过查看物品栏）通知米圭尔去扳动把柄，将图立欧升上去。向左走，下了台阶，看到面前有棵苹果树，便摘下1只苹果揣了起来。随后来到墙边另外一个把柄处，同样仔细观察上面另外1只毒蜘蛛的动向，等它爬到左边尽头附近时扳动把柄，使得两个小“电梯”都落了下来，而蜘蛛只得爬进它自己的老窝里了。随后米圭尔踏上小“电梯”，图立欧扳动把柄将他升上来。接着米圭尔向左走，下台阶，也摘下1个苹果，然后径直来到图立欧身边。



米圭尔扳动把柄，接着踏上电梯，随后吩咐图立欧扳动把柄，这样米圭尔就升了起来，然后他从右边的小梯子向上爬。再换图立欧扳动把柄，站到电梯上等待伙伴遥控电梯。米圭尔发现上面一层地板上又出现了该死的毒蜘蛛。他先扳动面前的把柄，使得在上面一层的那个电梯升了起来，随后向左走上台阶，密切注意蜘蛛的动向，瞅准时机跑到电梯底下，掏出苹果放到电梯下面合适的空地上（画面上会有1块地板变亮），然后迅速回撤，向左离开，走下台阶来到把柄处，等那该死的蜘蛛去吃苹果的时候马上扳动把柄……世界暂时清净了！



现在米圭尔可以放心大胆地重新走上台阶，扳动左上方墙上的把柄，图立欧立即被升了起来。他也沿路爬到米圭尔这里，接着向右走，刚下台阶，小心！又有毒蜘蛛在附近出没了。图立欧躲在一边仔细观察蜘蛛的动向，当蜘蛛向右移动到第2大块地板即“电梯”上时，他迅速扳动把柄将蜘蛛带了下去，而后这只蜘蛛便钻进下面墙壁上的洞口消失了。图立欧再扳动把柄让电梯升起来，他踏过地板向右走，看到上面一层又有1只毒蜘蛛出现了。他走上台阶，返身站住，然后换成米圭尔，向右走，下台阶来到把柄处，伺机适时扳动把柄将蜘蛛的活动范围限制在画面中间那一层的左半边。而后图立欧向上站到最右边的电梯上，再让米圭尔扳动把柄将自己升起来，来到最上面一层的那个把柄处。随后米圭尔向右走，停在台阶下。图立欧同样伺机适时扳动把柄将蜘蛛的活动范围限制在中间那一层的左半边，接着米圭尔走上台阶，跟刚才图立欧的做法一样，站到最右边的电梯上，让图立欧扳动墙上的把柄将自己升起来，啊哈，这下该死的蜘蛛只能在下面瞎溜达而伤害不到他们了！接下来一起向左走，穿过大门。之后紧随而来的“美洲虎”正欲对他们发难，却不慎连同恶魔巫师一同落入……

水庙

接下来该作何打算？是满载黄金而归还是留此颐养天年？最终2人达成共识：为了继续维护黄金帝

国的祥和，必须设法将其入口封闭，并将这个秘密永远保守下去！他们在地方土著小姑娘的指引下，决定想办法引发山洪，来个“水漫金山”，于是就开始了下面这段“水庙”的冒险历程。

因为转眼米圭尔就跑远了，所以图立欧只好自己在迷宫一般的殿堂里摸索起来。向右走，来到1间大厅，在画面左侧缸壁一条红绿相间的缎带上捡起1个齿轮。然后继续向右走，又来到1间大堂，继续向右进入另1个大厅，在画面正中央位置一幅壁画下的墙上又摘下1个齿轮。随后继续向右走，在另外1个大房间里的画面正中央位置的地上又捡起第3个齿轮。接着原路返回刚开始的出发点，向画面上方的门洞走，进大厅再继续向左走，然后再向左走，来到1个大堂，在画面上方的门上悬挂着1只金色的圆盘。接着向画面左上方走，来到一堵砖墙前，图立欧掏出刚才捡到的3个齿轮依次插到墙上伸出的木桩上，随即从上头掉下来一个金光灿灿的石块，捡起来一看，原来是块硕大的宝石，发财啦！



把宝石揣好后，图立欧起身向左（也就是画面的上方向）走，这时那扇门像有感应似的自动打开了。他走进去，看到迎面立着一尊“美洲虎”的雕像，接着发现在右边有道小栅栏，便凑过去看。此时身后刚进来时的房门轰然关闭，他看到在栅栏后面好像有根闸门杠杆一样的东西，便俯身探手想去搬弄，这时“美洲虎”突然低吼一声，随即就像是受到召唤一般复活了……

再说米圭尔，因为不知道图立欧的下落，便也在殿堂里搜寻起来。向右走，发现在画面中央位置的那幅石刻人像比较刺目，就凑上前去细瞧，随即看到石像的一只眼睛像是件宝石之类的物件，于是拔出利剑把石像的那只闪亮的眼珠给抠下来了。随后返身按照先前图立欧走过的路线一路向左，最后来到那扇金色圆盘的门前。因为这扇门现在不能进，所以米圭尔就从右边那扇画有与刚才“独眼人像”一样图案的大门下走了进去。首先映入眼帘的是一道水闸，米圭尔拔出利剑上前将闸门撬开了。随后继续向里走，里面就是那尊“美洲虎”的雕像，那家伙俩眼闪烁着幽蓝的凶光，而米圭尔并不知道它已复活，便拔剑去撬旁边的水闸……

接下来就热闹了，发狂的“美洲虎”怒吼着扑过来，首先是要看图立欧的。他飞快地拔脚跑出门外，一边快跑一边把那家伙往远处设有陷阱机关的大厅地板上面引，然后等那家伙扑过来时扳动墙上的把柄……

图立欧成功后就轮到米圭尔登场了，同样也要迅速逃出门外，然后向远处有机关的大厅跑，用先前图立欧的办法边逃边诱使它往陷阱踏板上面踩，然后等时机一到就迅速扳动把柄……世界终于彻底清净了！

米圭尔显然没有忘记肩负的使命，向左穿过大厅，掏出利剑把画面右上方的一处水闸撬开，然后再一路向左重新回到刚才“美洲虎”复活的房间，同样用剑撬开最后一道水闸。一切完成后，米圭尔便动身去找图立欧了。刚一走出大门，图立欧也恰巧从旁边那扇挂有金色圆盘的大门里走了出来！他俩兴奋地相互诉说着刚才的险境，但图立欧忽然说他那屋里还剩下一道闸门没有搞定，于是米圭尔便向上走入图立欧刚才的房间，看到被移开的小栅栏门后面露出了一个小闸门，便伸手去扳动了……

好险！幸亏喷涌而出的水是顺着河道流的，否则他俩真的就没命了呢！随后他们走出洞外，可爱的土著小姑娘仍在这里等着他们呢……

再往后嘛，一只满载着黄金和希望的船儿上面正是机智果敢的图立欧和米圭尔，还有可爱的土著少女和历经磨难的白马。若问他们是否可以就此如愿以偿地顺利返航呢？这一切还是请大家自己来慢慢欣赏接下来惊心动魄的大结局吧……

■北京 大胖子

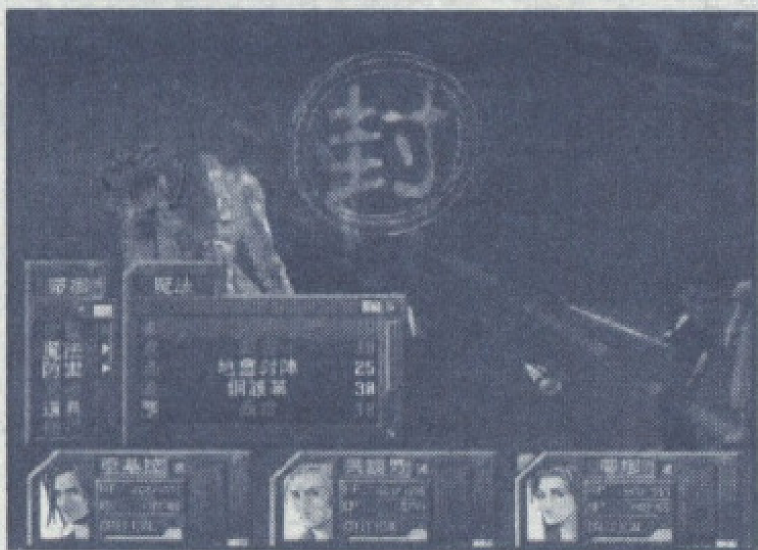
80

制作	UBI SOFT
发行	UBI SOFT
载体	CD×1
类型	冒险
语言	英文
环境	Windows 95/98
画面	
音响	
操作	
娱乐	
剧情	



“喂，有空吗？陪老子玩玩。”在残破的地下水道里，一个目光阴冷的长衣男子正在调戏一个妖艳的阻街女郎。而在不远处的角落，默默吸烟的布雷德倚在墙上冷眼旁观着这一切。女郎不屑地扭身离去，长衣男子丧气地走到布雷德面前要求借火点烟。那男子点着烟之后也自顾离去了，此刻布雷德的手机里传来了杰克逊公司塔克所发的信息，“跟踪他，刺杀他和军火贩子，把我们失窃的军火拿回来。”布雷德熄掉烟，迅速跟了上去。

走出下水道来到城里，长衣男子走进一家酒吧，布雷德想要进去时才发现有电子锁挡路。回想起来路上经过一个电源控制室，布雷德立刻按原路返回，来到电源控制室，先切断电源再把它接通，电子锁因此短路失去作用。正当军火贩子们讨价还价时，布雷德破门而入，“黑暗之眼！”看到布雷德胸前的记号他们都惊呼起来，一场鱼死网破的战斗开始了。摆平了所有敌人后，布雷德清点了一下军火，但发现少了一箱威力巨大的追击炮。濒死的长衣男子说出他在那箱武器中放了炸弹，并将在15分钟后爆炸。时间不多，布雷德在长衣男子身上搜出一张上面写有0624的磁卡。返回出发点，在附近的自动贩卖机处发现了军火和炸弹。解除炸弹要经过四个步骤，首先要用磁卡来解开第一个机关，然后是输密码，号码是磁卡上所记录的0624。而后会出现一排四个旋转的金属棒，还有两个灯和一个按钮，当四个金属棒的颜色转到与灯相同的颜色（绿色）时，按一下右边的按钮，熄灭一个灯，当再次转到与灯相同的颜色时，再按一下按钮熄灭另一个灯，这样就解开了第三个机关。最后是剪断右边第一（红）和第三（白）根电线即可。



任务完成，布雷德得到了8 000G。在塔克的办公室内，他皮笑肉不笑地称赞了布雷德一番，并告诉布另有一个重要的任务想交给他做，那就是有情报透露泰拉商社的头号特务赛瑞今晚会来杰克逊大楼行动，布雷德务必干掉他。“是来盗取A－FILE计划的基因外挂的吧”，布雷德淡淡地说。看见塔克的脸色骤变，布雷德便不再多说。离开办公室的时候，布雷德得到了15 000G的定金，任务完成后还能得到另一半。

而此刻在堕落之渊的一个小酒吧里，少女蒂娜正在向老板娘杰西卡打听布雷德的下落。可惜的是杰西卡根本不知道布雷德这个人。出于好心，她将蒂娜留了下来。



夜幕很快降临，赛瑞果然潜入，当他刚刚找到DNA的样本，布雷德就出现在他面前。二人交手后，赛瑞不敌，但是他立刻逃走，布雷德紧追而出。先在记录点左边的通道尽头捡到5个恢复药，然后立刻沿着右边的通道急追。这时不知内情的杰克逊大楼守卫冲上来阻拦，打倒他们后，布雷德终于在一个房间内追上了赛瑞。眼看走投无路，赛瑞果断地跳窗逃走，布雷德暗暗咒骂了一句，立刻继续追了上去。

一路上和人对话，会有不自量力的家伙上来交手，一一摆平后，布雷德追到了杰西卡的酒吧。进入酒吧后门外的死胡同，赛瑞无路可逃，正要动手时……“布雷德！”突然有人呼喊，布雷德转身一看是蒂娜，不由得一怔！这时赛瑞抓住机会从背后

进行突袭，布雷德立刻转身迎战，将赛瑞打翻在地。临死前赛瑞希望布雷德能考虑把DNA样本交给泰拉商厦，他们保证可以支付比杰克逊企业更多的钱。他还告诉布雷德A－FILE计划是非常可怕的，会对整个大陆造成危害，但这对布雷德来说没有任何兴趣，只是那句更多的酬金打动了他。这时塔克打来了电话，询问布雷德事情办得如何，但此刻的布雷德早有了自己的算盘，他索要更多的报酬。发怒的塔克断然拒绝，一言不合2人立刻翻脸，布雷德决定前往泰拉商社。

蒂娜劝布雷德跟她一起回故乡去，但现在的布雷德早已不是她童年时青梅竹马的小伙伴了，他漠然地拒绝了她。老板娘杰西卡告诉布雷德，她的丈夫也是被A－FILE计划害死的，她要同布雷德一起去帮泰拉对抗杰克逊。此时杰克逊的一批士兵赶到，3人合力干掉他们后来到酒吧的车库，没想到汽车居然在这个节骨眼上被人偷走了，布雷德只好先去偷车。他刚离开便又有一批士兵袭来，但两位女士也不是好欺负的，足以将他们全部打倒。等布雷德赶回来，大家乘车迅速离开了堕落之地。此刻在杰克逊大楼内，盛怒的塔克正在给一个叫米兰的女杀手下令去追杀布雷德。当米兰离开后塔克的脸上浮现出了冷笑，看来他对米兰的能力深信不疑。



在杰克逊企业的基因实验室里发生了奇怪的事件，科学家巴赛夫无意间配出一组奇怪的基因码，因此产生了一个全身发光，胁生双翅的人形物体。他强大的力量让两个士兵在一瞬间化为灰烬，他要求为他找出有天使之心的人，然后就消失了，恐惧的杰克逊企业老板戴森命令手下立刻去照办。

一进入肯特区，就听到关于纵岳山脉猛兽袭击行人的传言。大家进入医院，在208病房果然看到了艾克拉雅村的朋友狄恩，他被不知名的猛兽咬得非常严重，蒂娜在难过之余，想到大家很快也要经过纵岳山脉，不由得暗自心惊。离开医院时在走廊房间门口的每个盆景里检查一下，可得到不少的道具。

汽车驶进纵岳山脉，没走多远就看见一巨大的怪物一巴掌把一名男子打飞，大家虽然心中忐忑，但仍然冲上去相救。好不容易杀死恶魔救下那个男子，才得知他原来是乐之地有名的美男子西尔法。由于这里离艾克拉雅村非常近，大家决定一起前去看个究竟。来到艾克拉雅村，这里是一片令人触目惊心的景象，尸横遍野，血流成河，看来已经遭受了魔物的袭击。过小桥来到教堂前，蒂娜担心弟弟杰克的安危，很快跑进了教堂，大家跟进去后却没有发现杰克的踪影，也许他已经安全地逃离了这里。蒂娜建议先到教堂顶楼去休息一下，在这个房间里取得4 000G，大家沿着梯子爬上了顶楼。



画面转到乐之地，杰克竟然来到了这里，原来他一路跟踪蒂娜，没想到在途中跟丢了。穿过乐之地第一区，杰克碰到3个老流氓在勒索一个少女，热血的杰克立刻冲上去拔刀相助（当然是帮助少女），把3个流氓打倒。得知少女叫菲菲安，两个小鬼一见面顿时感觉良好，菲菲安请杰克送她到罗姆市去，杰克立刻答应下来。

此刻在杰克逊企业内，幕僚们迅速向戴森报告了魔兽和精灵出现的情况，估计和发光物体的出现有关。他们制定了捕捉魔兽精灵和将A13基因改造成D666的计划。

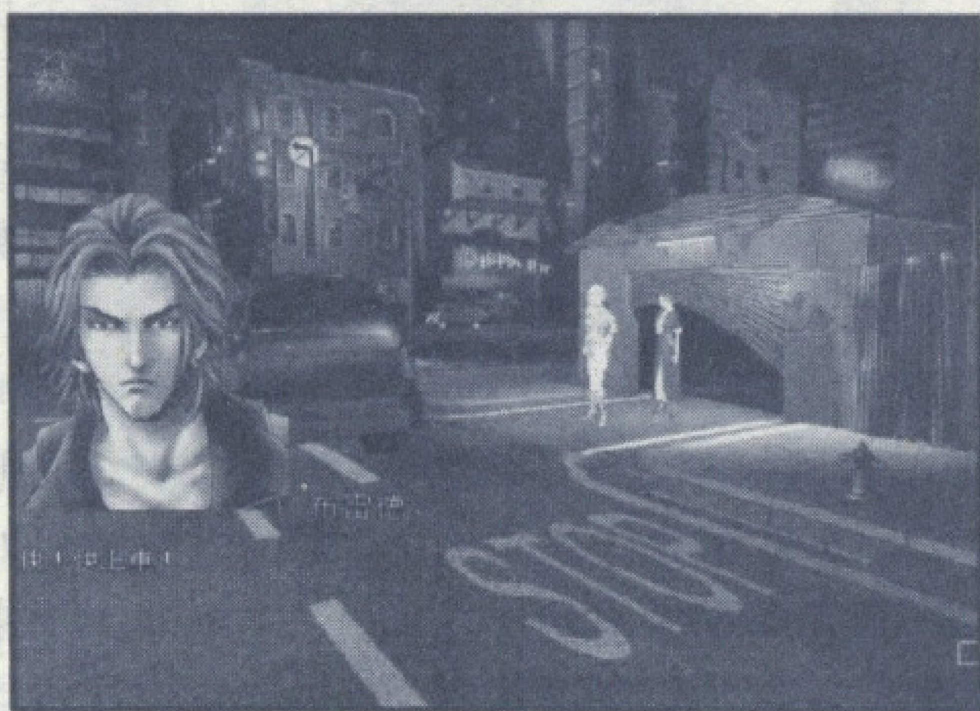
杰克和菲菲安到了罗姆市，这里很繁华，听说歌星堤芬妮要来开演唱会。2人找了一家旅馆投宿，在菲菲安的要求下杰克答应陪她一夜第2天再走。没想到次日早晨起来才发现菲菲安和自己的钱包都不见了，哎，可怜的纯情杰克。

画面再回到艾克拉雅村，大家休息了两天后整装待发，西尔法因习惯了漂泊而跟大家辞别，而蒂娜则要求和布雷德一起去泰拉，顺便寻找杰克，大家重新踏上了旅程。没想到出发没多久，就在山脚下遇到了地震，大家被摔落到一个山谷——风之谷的密林内，为了离开这里向右边进发。路上有个发光的亮点，在这里可以得到魔动剑。穿过山洞很快到了一个奇怪的小村子，这里居住着一些可爱的不知名小动物。到左边的地区见到长老，他把大家带到一个平台处，在这里风精灵现身。它告诉布雷德要离开这



个村子就必须经过封印神殿，而那里有上古的神兽在守护，只有打败它方能通过。为了尽快离开这里，布雷德决定去试试。

在风精灵的带领下穿过山道，来到封印神殿前，所谓的上古神兽——天空的守护者出现，这只大鸟一样的怪物有接近10 000点HP，一场大战后打败它得到了耶堤之魂。就在这时风精灵王希鲁夫出现了，他说出1000年前的世界之王亚斯蒙代斯就要重新出现，他请求布雷德和他合作，联合五大精灵种族来开启黑暗之门。但布雷德根本不感兴趣，直到希鲁夫许诺给布雷德凡人所不能企及的力量，布雷德才答应下来。接着希鲁夫请布雷德先往爆炎之渊与火系精灵会合，并将精灵召唤使者送给布雷德。这时蒂娜出现了晕眩症状，但并没有引起大家过多的注意。



此后由于没有了汽车，所以要经历一些战斗才能到达泰拉商社。在街道中的水池里可以找到精灵温蒂娜。来到商社内，布雷德将DNA样本交给泰拉，得到了50 000G的酬金。泰拉向大家说明，外挂基因是杰克逊企业想要控制整个大陆的手段，她拜托布雷德帮忙护送秘书米雪儿到米吉尔商社去联盟，共同对付杰克逊企业。在蒂娜的恳求下，布雷德答应了。

此刻的罗姆市，堤芬妮的演唱会结束后立刻接到报道通知，她无意中听到塔克和戴森的电话，原来她的基因属于A13类型，上面准备牺牲她用来开发D666，惊惧的堤芬妮转身逃走……

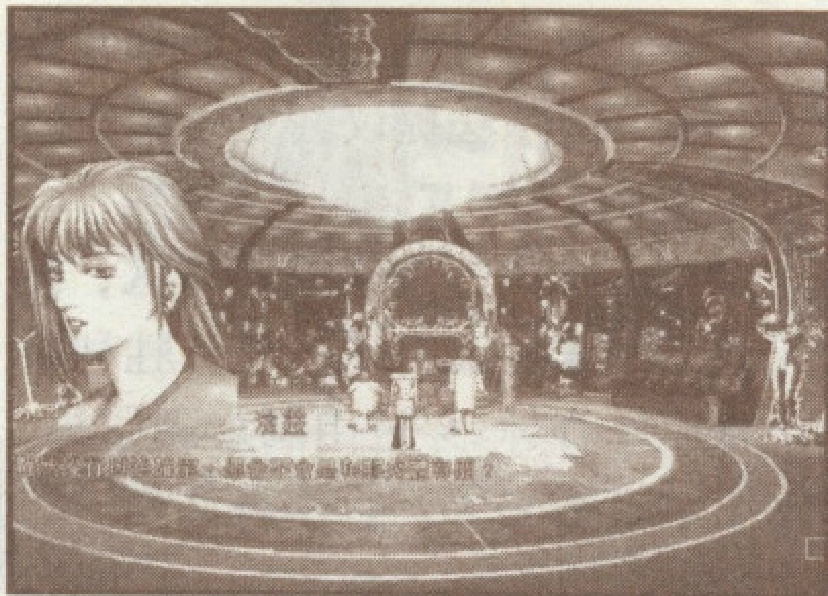
为了方便布雷德的行动，泰拉慷慨地把她的汽车借给了她们，大家乘车前往米吉尔商社。途经盖堤市，在这里接到了泰拉的电话，她通知米雪儿沙拉镇出现了魔兽，希望能在布雷德的保护下前去调查。大家正要出发，塔克派出的女杀手米兰带着几名士兵终于追了上来，众人只好一战。米兰很是强悍，最好先把几个士兵干掉再合力攻打米兰。在打败了她后米兰悻悻离去，大家也按泰拉所说前往沙拉镇去调查。然而仍然来迟了一步，沙拉镇的景象一如艾克拉雅村，惨不忍睹。正当大家准备离开时突然发现不远处还有一个壮汉在和魔兽打斗着，而且情形危险。大家立刻施以援手，把那人救了下来。交谈中得知他叫加多，曾经也居住在堕落之渊，但由于反抗杰克逊企业而遭到了放逐。由于都是志同道合者，加多很爽快地答应了杰西卡的邀请，



加入队伍一起前进。在瓦砾中取得一块圣魔石后大家离开这里，前往不远处的爆炎之渊。进入爆炎之渊，这里地形险恶，像进入了火山内部一般。虽然一路上没什么岔路，遇敌的频率也很低，但要走过很长的一段距离才能到达爆炎之渊的内部。一进入这里就感受到了和封印神殿相同的震动，一只三头火龙从岩壁中冒了出来向大家展开攻击。这是守护这里的神兽，打败它后得到炎龙王法布尼鲁之魂。接下来火精灵王沙拉曼达出现，她也让一个火精灵使者跟随布雷德，并告诉布雷德下一个目标是去找水系精灵。

画面再转至堕落之渊的乐之地，丢掉钱包的杰克已经整整两天没有吃东西，饿得几乎连路都走不动。祸不单行，3个小流氓偏偏上前来找他的麻烦。正在杰克叫苦不迭的时候，西尔法突然出现，帮他把3个流氓打翻在地。2人简单认识了一下，西尔法便带着少不经事的杰克进夜总会快活了一晚。次日，杰克告诉西尔法他要去寻找姐姐蒂娜和大哥布雷德，于是西尔法决定帮杰克前往泰拉商社，从西尔法和泰拉的电话对答中得知，这两个人的关系颇不寻常。

布雷德等人离开爆炎之渊不久再次遇到了地震，一只巨大的沙虫从地下冒出来向大家发动攻击。这个丑陋的怪物一点也不比前面遇到的上古神兽弱，好不容易才把它杀掉，得到了突变恶魔帕斯拉之魂。由于汽车在地震中遭到了损坏，大家只好先驶到前面的埃达市去作一下检修。到市内后由加多负责去找修理厂，其余人则到酒吧先休息。一进入酒吧布雷德就注意到躺在椅子上的一个醉汉，“盖洛普？”布雷德认出了他，那个醉汉抬头一看，竟然不顾一切扑上来要跟布雷德一决胜负，不过还是败下阵来。布雷德告诉蒂娜等人盖洛普是自己的同行，也是一个优秀的间谍杀手。接下来的交谈中得知盖洛普的妻子被杰克逊企业抓去做实验，他自料无法与杰克逊为敌，便躲在这里整日借酒浇愁。杰西卡听后便用话激他，想让他加入队伍共同对抗杰克逊企业。就在这时菲菲安出现，她若无其事地走过布雷德身边，顺手偷走了他的钱包。布雷德本是善观风色之人，一眼就看穿了菲菲安的伎俩。正准备教训这小丫头之际，杰克和西尔法也赶到了这里，菲菲安一看更是心虚，赶紧趁混乱溜走。这时盖洛普终于想通了杰



西卡的话，毅然决定加入队伍共同对抗杰克逊，而西尔法也在米雪儿的请求下答应相助，再加上去修车的加多已经返回，这下子我方实力大增。

离开埃达市后很快就到了米吉尔商社，在商社门口的植物丛中可以得到红宝石等4样物品。在商社内，米吉尔的老板派秘书出来敷衍，很明显他并不想接见大家。无奈之下，西尔法提议前往米吉尔管辖范围内的亚特兰镇看看。离开商社，如果前面那个搞笑的神秘男子来过电话，这时在门口会碰见他，花40万以上在他那里购物就可以免费得到“帝王”。

来到亚特兰镇，大家发现很多人聚在一起议论，原来米吉尔商社出钱怂恿民众去抓精灵，以获得精灵的DNA。看来他们想借此拥有精灵的魔法能力。米雪儿决定回泰拉去报告，而布雷德等人继续前往天湖寻找水系精灵。

下一个地区是拜法，这里也是杰克逊士兵的驻地。这时大家看见菲菲安被几个士兵押着走过，杰克很是担心，便请求布雷德协助营救。往左边一路前进，最终见到一队士兵和菲菲安，不由分说便开打，打倒所有敌人后救出了菲菲安。交谈中得知她竟然是堤芬妮的妹妹，为了救被杰克逊企业缉拿的姐姐才被捕。她恳求大家去法鲁市帮助她救堤芬妮，布雷德也在大家的请求下同意前往法鲁市。

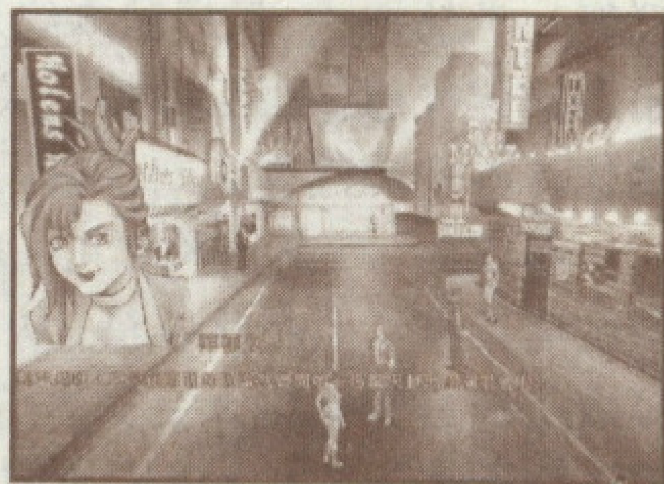
很快来到法鲁市，这里的市民们都在纷纷议论堤芬妮的事情，有人还想从下水道潜入五角大楼去营救，在市民吉姆左边的街道发现了下水道的入口。进入下水道后是一个十字路口，往上方走是正确的，不过不妨先到左边和下方去取得技力胶囊、迅龙等物品，而且几乎不会遇到敌人。从上方进入电梯，先在6楼和8楼把宝箱里的物品都捡了，然后上到12楼房间内救出堤芬妮。没想到一出门就迎面遇到一批士兵，领头的是和魔兽基因混合，变得有些像怪物的米兰，这次她的力量有所提高，但最终仍败下阵来。这时布雷德提议去30楼的杰克逊车展偷车，以便逃跑。进入30楼的车展大厅，加多一眼相中了一辆高性能汽车，大家坐上去发动汽车冲破玻璃，从另一座大楼的顶部顺利逃走。

此刻在杰克逊企业内部的实验室中，因为堤芬妮的逃走，塔克不得不把手下的二号歌手杰森用来做实验。但没想到试验一开始，杰森就突然不明原因地消失了……

布雷德等人此时已经顺利到达了天湖下的印地区，当地区长前来招待，并告诉大家要通往天湖就必须经过峡之地，而那里有传说中的魔龙守护着，历来想要经过那里的人都是有去无回。然而这并没有吓倒布雷德，休息了一宿后，第二天一早大家就继续出发，进入峡之地。一路向上，来到一个山洞口，突然一个庞然大物“轰”的一声落在大家面前，这就是传说中的魔龙赛迪菲尔斯了。它的力量果然强大，好不容易才把它打倒，得到魔龙赛迪菲尔斯之魂。接下来进入山洞，走到尽头就是天湖了，这时又遇上了一只圣兽海之主昂格尔，它的力量不在魔龙之下，打死它后得到昂格尔之魂。这时水之精灵王温蒂缇出现，她也派了一名拥有水之魔法的精灵使跟随布雷德，然后告诉布雷德前往艾克拉雅山寻找木之精灵，而蒂娜在这里出现了第3次晕眩。结束后西尔法接到了搞笑神秘男子的电话，于是和大家约定后匆匆离开队伍。

此刻的杰克逊企业内发生了巨变！一度消失的杰森突然又返回到戴森面前，而且变得奇形怪状。原来他已经变成了堕天使，而1000年前的世界之王堕天使亚斯蒙戴斯也重临人间，他要杰克逊企业帮他抓住有“天使之心”的蒂娜，这是他重新征服世界所必须的一步。

而布雷德等人现在要穿过大半个大陆前往艾克拉雅山。经过长途跋涉到达艾克拉雅镇内，布雷德和蒂娜在这里回忆起了童年的往事。而后继续出发，终于到达了白雪茫茫的艾克拉雅山。这里的地形相对比较复杂，往上穿过一个山洞后来到一株大树下，按例先和一个圣兽花之圣女菲因诺交手。打败她后木之精灵王就出现了，她也将一个木系精灵送给布雷德，并告诉他最后的土系精灵在沙巴拉沙漠。正当大家要离开时，阴魂不散的米兰和杰克逊基因合成人亚诺辛格追杀上来，这两个人的力量都比较强，好不容易杀死他们，杰森突然在空中出现，并掠走了蒂娜。布雷德等人上前与其交手才发现力量根本不在一个档次上，杰森的一刀就可以砍掉6 000点以上的HP，无奈只好眼睁睁看着他把蒂娜带走。



大家回到艾克拉雅镇商议对策，这时泰拉打来电话，要布雷德等人立刻赶往泰拉商社有



重要事情商议。赶到泰拉商社，泰拉讲述了堕天使已经占领米吉尔商社的情况。这时西尔法也赶来，大家决定尽快前往沙巴拉沙漠，以取得全部精灵种族的力量。

泰拉提供了飞机，这下子就可以很快到达沙巴拉沙漠了。从右上角的小路进去，最后走到一处地上有裂缝的地点，守护神兽大地魔神盖亚现身，打败它后得到盖亚之魂。之后就可见到最后一个精灵王——土精灵王诺姆，他把土系的精灵使者交给了布雷德，并让他去史可雅原始森林找妖精王取得最后的精灵族力量，但此刻的布雷德为了救出蒂娜已经是心急如焚，他决定先前往堕落之渊救出蒂娜后再作打算。



大家飞到堕落之渊的语之地，迎头撞见了杰森，这一仗不可避免了。现在的杰森比上次出现时要弱一点，并非不可战胜，打倒他后就可以直接前往前面的杰克逊企业商社。进入后有一批士兵围上来，打倒他们后大家兵分3路前进。由西尔法、菲菲安和堤芬妮组成第一队，去破坏基因实验室。从左边一路向上，很快就到了实验室内，巴赛夫和艾力斯坦这两个疯狂的科学家立刻叫出了两个基因合成怪物迎战。这两个家伙生命力很高，最好使用西尔法的忍术绝技“阿修罗”来对付，不然将是一场漫长而又艰苦的战斗。打败他们后西尔法安置好炸弹，将这害人的实验室化为灰烬；接着是加多、杰西卡和盖洛普这一组，他们的任务是刺杀戴森和塔克等人。先从左边的楼梯上到60层，然后从另一道门进到61层。这一层的右下角房间里有两个女子，这个房间的左下角文件柜里可以拿到上62层的磁卡。在62层左边大房间内的柜子里可以找到上63层的磁卡。返回61层，从左边的小门离开，再从楼梯来到63层。这里的右上方就是戴森的办公室了，塔克和另一个打手在守门，先把他们俩干掉，然后进办公室去和戴森决战。这时要多用五连拳和银刃群舞一类的招式，最后戴森终于被打败。但狗急跳墙的他拿出手榴弹来想作最后一搏，关键时刻杰西卡扑上去用身体挡住，不幸和戴森同归于尽。

布雷德、杰克和米雪儿组成的最后一队上到天台，亚斯蒙戴斯正在这里严阵以待，从现在开始真正的苦战开始了。打败亚斯蒙戴斯后天空发生了异变，无数天使在空中飞行，天上降下火雨，大天使们所谓的“净化”行动已经开始。为了阻止天使们的行为，布雷德等人只好与大天使拉法埃尔交战，虽然打败了他，天使们的行动却并没有停止。无奈之下西尔法提议去史可雅原始森林找妖精王帮忙。

前往史可雅森林的途中路过肯特区，在这里和大天使韦利埃尔又打了一仗，胜利后来到达史可雅原始森林。穿过山洞走到尽头，没想到在这里遇见的是天使长米查艾尔，妖精王因为对他的净化行动形成阻碍，可能已经被他杀掉，于是众人又与米查艾尔大战一场。击败他后，更惊人的事情发生了，布雷德的身体像突然裂开一样，有一个天使飞了出来，他自称是堕天使的骄之王雷菲亚坦，并且一下子就杀死了米查艾尔。接着附身在蒂娜身上的圣天使卡布利艾尔在雷菲亚坦的一击之下显出原形，雷菲亚坦趁机又躲入布雷德体内。看见蒂娜死去，悲痛的布雷德和朋友们与卡布利艾尔展开了战斗。击败卡布利艾尔之后，布雷德为了消灭体内的雷菲亚坦给了自己致命的一剑，但这并没起到多大作用。接着雷菲亚坦轻易地将其他人全部打倒在地，正当他以为自己阴谋得逞之际，布雷德和蒂娜站了起来，用信念和雷菲亚坦展开了最后的决战。

3年后，整个大陆在浩劫后重新展露了生机，在布雷德和蒂娜的墓前，西尔法和朋友们发誓一定要建立起一个更加美好的国家……

■游侠创作室：八神经

82

制作	奥汀科技
发行	智冠
载体	CD×4
类型	角色扮演
语言	中文
环境	Windows 95/98
画面	
音响	
操作	
娱乐	
剧情	

《星际争霸》经典连线对战

很荣幸为大家带来一篇精彩的战报，自从《星际争霸》1.08的出现，其中的录像功能倒是使我们这些战报工作者省了不少事，但是由于1.08的正式版本还没有出，现有的版本确实还存在着些问题，以至目前重大比赛还都使用星际的1.07版本。这次CPGL办的《星际争霸》电视大赛就是采用的1.07，所以我又打开那久违的写字板，为大家报道其中的一篇精彩战报。

交战双方是Ayalyc和[Beijing].S.M.S，是我个人非常欣赏的两个选手，可以说这两个人代表了现在中国“星际”的最高水平，本来我以为最后的决赛会在他们之间展开，没想到一开始抽签的时候两个人就被命运之神安排到了一起，那就让我们来一起看这两位选手是怎么表现的！

双方都指定了自己最擅长的种族，AYA是智慧而勇敢的Terran，出现在3：00；S.M.S则是贪婪且狡诈的Zerg，出现在9：00。这样，一场精彩绝伦的人虫之战在lost temple爆发了！S.M.S是双基地开局，第2个基地放到了副矿处，然后是血池，宿主向最近的6：00探去。很遗憾，除了闪闪发亮的矿石，他并没有看见更多的东西。AYA则是很标准的8scv房子，10scv兵营的开局，房子和兵营堵口，第10个农民的时候出去探路，结果惨死在S.M.S小狗的爪下，但是也使AYA得到了足够的情报。对手是双基地开局，于是家里兵营好了后立刻建重工厂，打算立刻攀升科技，用飞机先期骚扰。S.M.S在杀掉AYA的农民后，立刻在斜坡处建了第3个基地，将狗派往了AYA家里，但是看到斜坡处的几个枪兵和一个农民，而且那个农民正好堵在狗唯一能进去的口，S.M.S犹豫了一下，没有发动进攻，将狗囤在了AYA基地门口，家里不停的补农民和造狗。在TVZ的几种开局中，可以说不能单纯的评价那种开局好，只能针对着说，对付虫子的单基地快出Lurker最好还是双兵营开局，这样可以在前期有一只比较强大的地面部队，迫使Zerg造至少一个的sunken防守。而且在控制良好的情况下，这一队左右的枪兵和MM能够一路且战且退牵制住对手，家里再防住Lurker，等TANK和科学船出来后，几乎就大局已定了，因为快速出Lurker的Zerg是没有什么后劲的。对于双基地开局的Zerg，也是大多数虫族高手的习惯打法，因为Zerg的变化实在是太多了，用提速狗埋地骚扰、大量出Lurker配合狗一冲一埋，或者用狗配龙，人类必须都要用相应的战术克制，所以相对比较稳的打法就是单兵营房子堵口，家里发展科技造重工，这样对那种打法都不算是太吃亏，还可以出的一架飞机骚扰侦察，而且这对3基地开局Zerg的宿主来说，简直就是噩梦，S.M.S现在面对的就是这种情况。

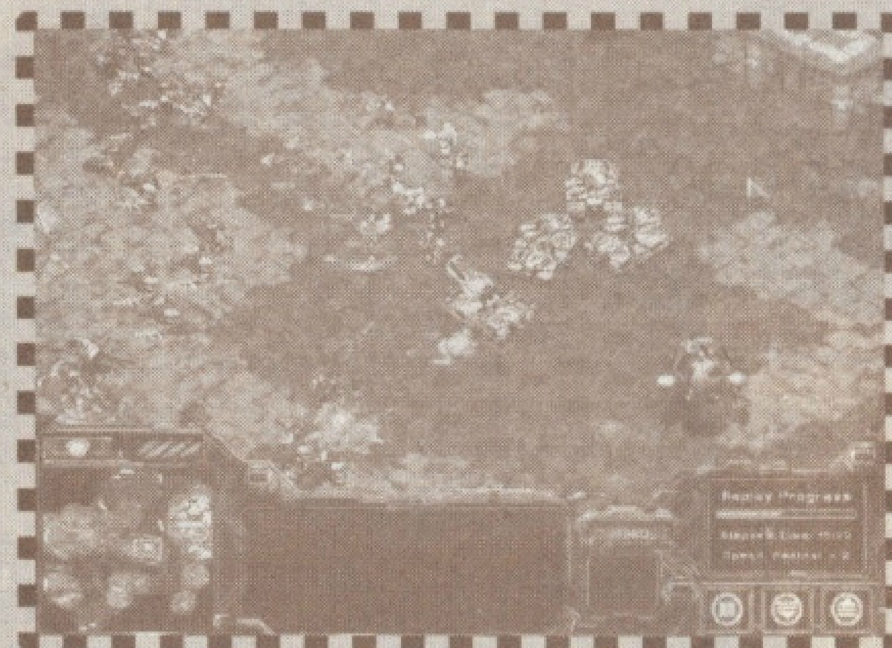
AYA在单兵营堵好口之后，立刻造了重工厂和BA，工厂一好

立刻就造了飞机场，所以说在出飞机速度上是相当快的，而且可怜的S.M.S由于是3基地开局，根本没有能够对空的兵种，等AYA飞机出来的时候，S.M.S才刚刚升级基地。显然AYA对付打Zerg有相当老练的经验，对虫族高手习惯藏宿主的位置也是一清二楚，所以根本没有费什么大的力气就杀掉了S.M.S的4个overlord，严重的挫伤了虫族的发展，同时造了第2个机场，想用飞机rush。我个人认为，这第2个飞机场是本场比赛最大的败笔之一，如果要不是AYA造这个飞机场，而是再补2个兵营，用枪兵加MM绝对能把S.M.S搞下课，因为S.M.S在开始发展受的影响实在是太大了，Lurker等了好久才出来，或者是升级机场的附件快速空降，7个枪兵和1个MM的阵容也绝对能使S.M.S欲哭无泪。S.M.S有一个英雄般的宿主这时发现了AYA第2个机场！事实上这个overlord一开始就在人族的气矿边上遛达，AYA也早发现了它，但是由于急于侦察和骚扰S.M.S，AYA第一架飞机并没有急于消灭它，显然觉得这个宿主已是Terran的囊中之物了，但是就是在AYA返航的飞机杀掉它之前，这个英雄终于闯进了对手家里，看到了AYA第2个机场，AYA飞机rush的计划被发现了。





一直觉得人族的飞机rush实在是太投机了，打好了可以利用其机动性给予对手极大的打击，但是如果被发现的话也就完了，区区一两只刺蛇就可以望整个计划失败，谁也不会傻到用飞机8点的攻击和刺蛇10点的攻击生拼，而且造飞机相对来讲实在是太损伤经济了，但是就是样，AYA还是占据了绝对的上风。看清楚形势，S.M.S在出了几只刺蛇后全力发展经济，为了防止空降高地，S.M.S还在分矿处建了一个位置非常好的地刺，而且在主基地也建了一个地刺和埋伏了一队的潜地狗，充分体现出S.M.S的经验，但是也还是被AYA用另几架飞机杀掉了3个宿主，而且还有几个农民，因为人类的飞机有了隐形……在宿主的速度提升好后，AYA的飞机威胁基本上被消除了，S.M.S开始孵化Lurker和造飞龙塔，并且在门口没有气的分矿处建了第4个基地，AYA也造好了科学实验室，在有了科学船后开始了进攻！这是本场比赛的败笔之二，AYA实在是打的太谨慎了，根本没有去考虑S.M.S的发展情况，只派了一个雷车出去探路，而且还在家里建了两个地堡和一个防空，以防止对手的空运，其实在人族有飞机的情况下，Zerg是绝对不敢轻易空降的，而且S.M.S这时候根本没有兵力空投，他正在全力的补农民发展经济，Lurker也是刚刚才造，如果AYA用他的全部兵力是完全能够拿下S.M.S的。





S.M.S将他仅有的4只Lurker埋在神庙附近，而且位置都相当阴险，不是在树底下就是下神庙的墙边，这就给AYA的推进带来了相当大的麻烦，用枪兵打太吃亏，TANK还要一点一点的架着打，而且这时候S.M.S非常漂亮的操作着自杀飞机撞掉了AYA的科学船，人族的进攻进一步被拖延，给自己的发展争取了时间。这时我点了一下S.M.S的刺蛇，已经是两攻了。而且S.M.S操作着自己一队左右的刺蛇点射AYA的TANK，由于枪兵的保护不够，S.M.S轻松打掉了有威胁的几架TANK，又造出了大量的刺蛇和Lurker，准备开始总攻了。

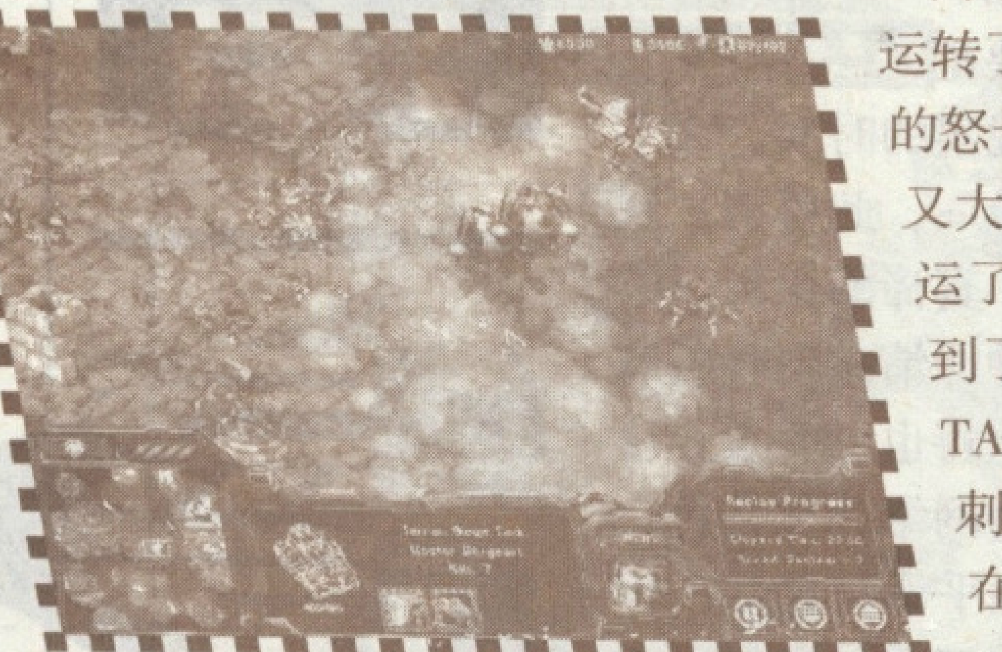


双方第一次大的亲密接触开始了，大量的刺蛇、Lurker和狗呈包围型杀向了人族，瞬间神庙中央血肉横飞，两攻的刺蛇实在是太强了，在数量充足的情况下完全可以和枪兵加MM媲美，再加上Lurker的有力支持，令AYA的人类部队受到了沉重打击，但是S.M.S还是明智的选择



了撤退，因为在人类TANK的轰击下，他的Lurker差不多都死了，再战下去对自己不会有什么更多的好处，他选择了控制局势，因为他知道，现在战争的主动权已经渐渐偏移了。高手前方打仗，后方是不能忘记发展经济，AYA将早已造好的基地飞向了门口副矿处，又在高地上建第3个基地，准备又要飞到门口没有气的矿处扩张，家里大量的蓄兵、TANK和科学船，枪兵已经是一攻一防了。

由于S.M.S把经济恢复的很好，很快又孵化了大量的Lurker和刺蛇，而且升级好了三级基地，开始造大龙塔和蝎子房了，同时又派了两个农民到6：00和门口没有气的地方同时扩张。AYA由于第2个基地运转了，经济很好，开始挑起了第2次战争冲突。在人类的惨叫声和虫族的怒号中，神庙处的第二次战役又由S.M.S的撤退而告终，但是这次战役又大量的消耗了AYA的兵力，而且在战争的同时，S.M.S又非常阴险的运了两只Lurker和4只刺蛇到AYA副矿处的高地骚扰，令AYA的经济受到了打击，而且令AYA2分钟左右没有采成矿，我看了一下，总是在TANK过来攻击的时候，S.M.S的Lurker就撤退，AYA的飞机过来还有刺蛇保护，科学船的辐射倒是解决了不少麻烦，可是S.M.S的刺蛇又在高地上就地孵化，而且自杀飞机又撞掉了AYA仅有的科学船。



AYA在看到自己的经济受到打击的情况下，也试图去攻击S.M.S的分基地，但是虫族总是将AYA的突袭部队扼杀在神庙附近，自己的分基地没有受什么太大的伤害。



可以说，S.M.S现在已经将战争的主动权控制在手中了，下中的两块分基地一运作，虫族的究级兵种——大象出现了，而且S.M.S的主力兵种也换成了小狗，想利用蝎子的保护雾进行对人类最后的打击。而AYA这时候主矿已经采光了，副矿一直就没怎么采，其实Lurker的骚扰已经被排除，但是守护者马上接踵而来，所以AYA只有上中副矿一处资源了，经济非常紧张，就在这时，S.M.S发动了第3次，也是最后一次的冲击，先是两只蝎子给人族的部队喷上了保护雾，马上大量研究攻击频率的狗加上大象就冲向了AYA，其间还配着几只Lurker，在这种黄金组合的进攻中，AYA坚强的Terran终于没能再挺住，退回了本家。更糟糕的是他唯一的经济来源也被切断，AYA于是打出了“GG”，退出了比赛，胜利者：SunMoonStar!



综观全场比赛，简单的说就是AYA在占有优势的时候没有把握好战机，由于自己的经靖政策，使虫族又发展起来了，被S.M.S反攻得手。但是这场战斗给我印象最深的是S.M.S对Zerg的理解，由于开局的失败，S.M.S一直是处于被动挨打的状态，但是他在劣势的时候一些细节的控制显得非常冷静，譬如在家里补地刺，埋伏狗，而中期利用Lurker牵制骚扰也非常成功，使AYA一直没有形成有效的攻击，为自己的发展赢得了时间，并且对什么时候用什么兵种的情况判断得非常准确，Zerg里的兵种几乎他都使到了（除了皇后），而且控制的非常好，总是能呈包围形夹击AYA的部队，充分发挥了虫子的优势，在战局不妙的时刻也能及时后退，充分体现出一个虫族大师的风采。其实Ayalyc也是一个非常不错的选手，他的种族非常平衡，但是可能是发挥问题，在比赛的时候出现了一些不该有的失误，以致非常遗憾的输掉了比赛。



■北京 吴迪

该对战录像（Rm格式）收录于《水晶宝合》2001年第4期

对网络游戏的一点感想

网络游戏！有人冲我大喊。

你说的是什么？“中国人”的纸牌？麻将？那我玩过；RTS、FPS的连线作战？那我正在经历；上OICQ与恐龙们做“聊天”游戏？嘿嘿，我可以告诉你我的OICQ号……



但见你摇摇头……那么，你说的就是那些所谓“大型多人在线图形游戏”的喽？那我，我……

真正通过Internet交互的网络游戏，我还没有经历。可是千万不要说我没有玩过网络游戏！这话不算矛盾，就在1998年，还在“象牙塔”里的我，在局域网里度过了“不堪回首”的两个月——一帮同学不分白夜玩《侠客行》。直到最后架设的服务器不堪重负，以及一些人事上的原因……最后终于停止下来。花了不少时间重新学会现实生活，回过头来看待那一段时日，恍如隔世。往事本不必再提，不过我以为自己此后的许多经验都是那时候所得，而如今对网络游戏的态度也源于此。

看着网络游戏一天天发展壮大起来，看着新的网络游戏不断地挤进拥挤的网络，“蚕食”可怜的网络带宽，看着www.xajh.com上面玩家的故事与遐想，忽然产生了一种惶恐：电影《骇客帝国》里人们生活在虚拟现实的那可怕一幕，会在将来上演么？看看生活在网络游戏里的众多玩家，似乎不在将来，现在就已经是了。

网络游戏为什么这么吸引我们？抛开游戏性、耐玩性、交互性的讨论，让我们直面一个更加深刻的主题：发生在网络游戏中的情感交流。除开伪饰的语言以比特方式的交流，除开所有的情感变成冷冰冰的屏幕上各种奇形怪状的符号，游戏还为我们构建着动人的情节旋律。借助比特的力量，借助“虚拟不等于现实”的宇宙不二法则，游戏很容易就制造出“英雄救美”、“生死与共”等等诸多构成奇异爱情所需要的“催化剂”，而玩家似乎都将这一切当作了真！然而等他（她）们真的想要把虚拟变为现实的时候，无不“落马纷纷”，此可谓“我思故我在”真谛的栓释。并且如今这种因情感自我折磨所产生的比特也已大量充斥网络，成为网络一大特色。

前面似乎话扯远了，但是已经道出了我对网络游戏的不以然。不信？试以目前最为流行的3款网络游戏为例，让大家看个仔仔细细，明明白白。

《笑傲江湖——精忠报国》自1999年4月上市以来，已经吸引了大量网络用户成为它的玩家。到如今诸多网络游戏“走马登场”，不可谓没有它的功劳。我也曾经对此产生了兴趣，但最终自认没有足够的毅力与勇气来断绝游戏之后的一切关系，所以莫若还是不碰为妙。

网络游戏发展方向何在，也是每一个游戏公司关心的话题。于是很显然地，他们开始征询用户的意见。在中公网展开的调查中这样写到：



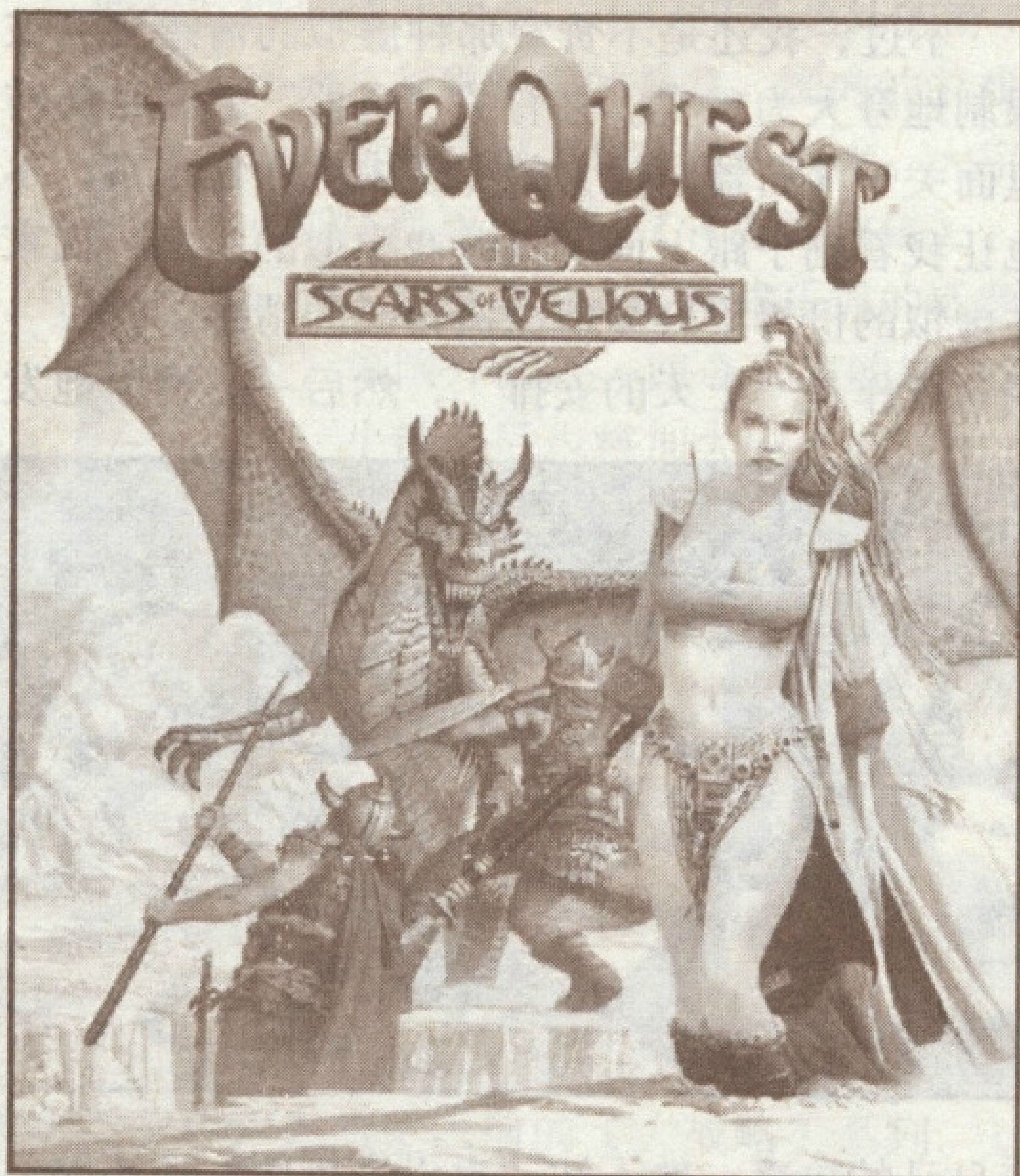
《笑傲江湖——精忠报国》游戏机制提供了结婚、仇人、内阁、战争、没有限制的PK等等，还将提供股票、地产。作为玩家，你希望“江湖机制”的发展方向是：

尽量模拟现实（投票结果1430票，占51.91%）

世外桃源（投票结果660票，占23.95%）

介于理想与现实之间（投票结果665票，占24.14%）

“尽量模拟现实”加上“介于理想与现实之



间”，支持的人竟然占了76.05%！可见绝大多数的网络玩家是希望游戏与现实相接近的。只可惜如果真的让游戏来接近现实的话，那么变得同样无趣的游戏也就没人玩了；所以剩下的路就是让游戏变成现实了，或者说希望自己的现实生活就跟游戏中一样。只可惜这样的愿望更是无法实现的，即使你完成再多的任务，即使你拿到再厉害的武器，即使你厉害到敢跟GM“较量”——这是个有心无胆的愿望。想当初，因为管理员身为GM兼游戏者行为不检，令到恨得牙痒痒的我很是想PK他们，但在亲眼目睹同伴被天上招来的一道闪电轻易劈死后，我就彻底断绝了这个念头。

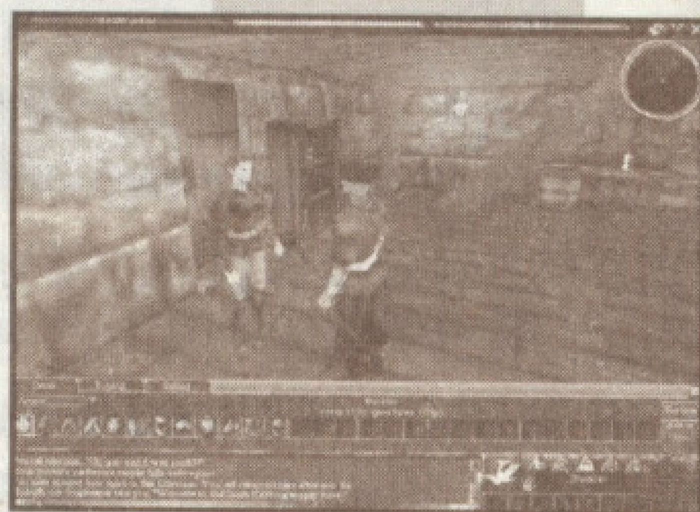


虽然因为管理比较有方，还不至于为此导致玩家“暴动”，但是游戏中所允许的PK行为同样引发了相似的效应。任我行的那句话最经典，“有人就有江湖，人就是江湖”，由人组成的MUD世界自然而然地就成为江湖，行侠仗义、儿女情长虽然吸引人，但是无数卑鄙龌龊的事情也在发生，不少的玩家在经历了此等伤心事后，黯然离去（可见人们钟情网络游戏，有很大一部分原因是其中的情感交流）。咱们不妨来看看登在该网站上的一位玩家的真情道白：

一个在冲撞与自省中勤奋的感受着生命的女孩，

一个敏感带着天真的成熟以另类的热情去感受世界的女孩，

一个在亢奋的憧憬与和平的静默中踏步的女孩，



一个满脑子古怪思想但却能漂亮生活着的女孩，

一个相信上帝无处不在的女孩，

一个相信上帝能赐给她足够的自由确保她能做出正确的选择的女孩，

一个不懂得玩江湖而又热爱玩江湖却不能再玩江湖的女孩，

一直相信江湖是美好的，一直相信江湖中是充满着爱的，她常说：

爱无恐惧，因为它是至上的道德，

爱无疑惑，因为它是至真的真理，

爱无束缚，因为它是至真的自由。

可是，在江湖的日子里，她却感受到了恐惧、疑惑、束缚……

她怕了，她退出了江湖。

玩家群体的流失与变动在每时每刻发生，决定这一切的是玩家的情感。处理好这个情感问题，就会赢得最多的用户，同时也是网络时代最大的商机。

在遥远的世界的彼端，有一个流传著“万王之王”传说的地方，根据这个传说，现在这个在火中诞生的新世界，每千年都要面对火焰的考验，只有一个人，能够带领世界的所有生物，自焚烧的烈焰中重生，延续世界的所有生命。而这个人，就是“万王之王”……

进入游戏后，玩家有机会加入某个国家、组

织，或与某人结拜、结婚、收养进而与游戏中其他人物产生各种有趣的社会关系，这也正是该游戏的乐趣所在。

跟其他绝大多数图形MUD相似，玩家需要在游戏里面通过杀戮以及其他手段来提升等级。我的一个朋友跟我讲起他不愿意玩这个游戏的时候，诙谐地说：游戏一开始就要我杀猴子，我就不愿意玩了，要知道我可是不杀生的。其实我这个朋友平常还是要玩PC游戏的，而我们都知道，普通的PC游戏更加不乏杀生，但在网络世界里，玩家除了要杀动物以及不如动物的人，有时候也面临着无端被其他玩家所杀的危险，这就是在网络游戏中一直倍受非议的PK行为。PK行为在游戏中被视作一个积累经验或者内力的极好方式，有的人甚至为此不惜另外申请账户，培养出一头“猪”，来让自己的主要角色随意杀戮。也就是说，在图形MUD里，等级与经验被畸形夸大，许多人为此不惜随意PK其他玩家。这对于倾注了真情在角色中的玩家而言，每一次被杀戮就意味着情感上受一次伤害。



于是，“情感比特”同样大量出现在相关站点，不妨来看看下面的目录：

· 网聚印象 by skytear [2000-12-11]
· 原来我哭了(一) by sgapu [2000-11-14]
· 我和我的男朋友 by hou [2000-11-14]
· 执子之手 by 蓝沁 [2000-11-14]
· 孤独今生 by jack [2000-11-14]
· 故事 by phoenix [2000-11-14]
· 永恒的瞬间 [2000-11-2]

……

“很久很久以前的年代，是大家印象中野蛮的石器时代。其实也并不尽是如此，在那个世界上有很多肉眼看不到的精灵们，栖息在道具、武器和防具之中，好让人们更容易使用各项器具，并给予人们莫大的勇气，治疗人们的疾病，赋予人们力量。另外还有很多前所未见的变型动物以及大家十分感兴趣的恐龙等，都会一一出现。你不光在战斗中可以碰见它们，在平时还可以把它们作为宠物来眷养着，如果你能够收集所有的恐龙，还可以通过照相功能做成一个恐龙图鉴大全……”当然，我更加喜欢的是游戏对PK行为的弱化，即使你一千次被怪物或者玩家打倒，还是马上会快快乐乐地活在网络世界里，不会让“你眼前一黑，四肢渐渐没有了知觉……”之类的表述弄得血压上升，肝火上扬。该游戏发行之后，许多玩家甚至专门聚在一块儿互相PK着玩，因为一点也损失不了什么，这个时候，游戏才成为真正的休闲方式。

不过，我还是不赞赏那种虚拟的情感交流被无限制地夸大为现实。去有关“石器”的网站转转，里面关于《石器时代》的专题内容非常丰富，不过也让我看到了跟上面所提游戏类似的一面：玩家们在虚拟的世界里轻易地抛掷自己的情感，将每一次偶遇视作是“上天的安排”，然后一心情愿地发展着自己的故事。孰不知“上天安排的？还不够你臭屁的！”但是等到结局出来，许多人又发现是一场梦，14、5岁的中学生在《石器时代》里爱得死去活来、天崩地裂也无怨无悔，最后发现对方是个20甚至30岁的真实人类，不知道这种“自欺欺人”的情感生活还要持续多久。某一时的体验也许可以，长久地半年一年继续下去，不断自我安慰地欺骗下去，乃至于放弃了真实生活中的自己，我不知道他们真实生活中的价值何在。

还有大量的图形MUD游戏涌入国内，还有许多知名与不知名、发行与未发行的此类游戏在“虎视眈眈”着我们，也许12亿中国人里确实潜藏着巨大商机，也许29元一个的“石器时代”宠物确实能够吸引你，也许网络中结识的人就真的真诚不带伪饰，也许一个60级的角色可以令你找回一份自豪与自信……

在这样初春的时节，说出这样颇带寒冷的话语，不过是想要给迷恋网络游戏的朋友们一剂清凉静心的“冷却剂”。人类制造出这种游戏真是伟大，伟大到大家明知是骗局还要心甘情愿地欺骗下去！

这也是我对我的一个朋友为了OICQ上的女聊友甚至不惜要与我翻脸的最后抗议。

■北京 志云



补丁铺

三月的春色分外美丽，玩家的春天就在这时候悄然而至。不仅仅是老外的游戏市场展现出比往年更热闹的景象，国内的游戏界似乎也是比任何时候都要显得风风火火。大宇全新类型作品《轩辕伏魔录》，金智塔跳票已久的《古龙群侠传》，甚至是华义的网络游戏《石器时代》，都似乎成为了目前的玩家所津津乐道的话题。以前的玩家谈论的大部分是诸如《暗黑破坏神》等国外游戏，而今玩家的视线已经被国产化所吸引。为了更好地支持国产游戏，小铺今后也将加大中文游戏的补丁量，希望大家喜欢。

游侠创作室 ALI

《二战风云之血染诺曼底》所有关卡、武器显示器

WWII Normandy

《二战风云之血染诺曼底》是Valusoft的一款战略类游戏，类似于以前的《大战略》系列。这类游戏拥有很大的玩家群，游戏的共性就是难度大，所以修改器在这类游戏中也是特别多的。本修改器将使玩家拥有所有武器，并自由进入任意关卡。

使用方法：将子目录\normandy下的player目录复制到游戏安装目录中的\save目录下即可。

《世界司诺克冠军赛》得分修改器

World Championship Snooker

最近的台球游戏很多，不过专业的司诺克游戏却是很少吧。这就是目前最为专业的司诺克游戏，相信其专业性可以让司诺克迷兼游戏迷们满意的。当然专业的游戏意味着难度，难免就需要使用一下修改器了。

使用方法：先运行子目录\snooker下的可执行文件trainer.exe，然后运行游戏，在游戏中按F5为无限得分，F6为对方无限得分，F7为任意更改对方得分。

《工人物语Ⅳ》所有关卡显示器

The Settlers IV

也许所有的老玩家都不会忘记，那些绿油油的小工人在绿油油的丛林中终日忙忙碌碌的场景，是的，这就是已经陪伴着我们数年的《工人物语》系列。在即时战略游戏无不以血腥暴力或者是野蛮战争来吸引玩家的时期，似乎也只有它，给我们带来了一个宁静祥和的世界。没有杀戮，没有战争，而和平和劳动就是《工人物语》的主题。现在，全新的《工人物语Ⅳ》回来了，想马上观看所有关卡的结局动画吗？就请使用所有关卡显示器吧。

使用方法：将子目录\ts4下的文件复制到游安装目录中的\save目录下即可。

《篮球2001》升级档

NBA Live 2001

期待很久的大作，却带给我们不好的印象。无论是从游戏的整体表现上，还是EA对于游戏不闻不问的那种态度，甚至就是这个官方公布的这个升级档也没做任何说明，只是知道它修补了一些游戏中的BUG。

使用方法：将子目录\nba2001下的所以文件复制到游戏的安装目录中即可。

《一千零一夜》三项属性修改器

Arabian Nights

一千零一夜，一个古老的传说，一款崭新的游戏。作为一个小公司来说，Visiware这款小游戏也确实算得上精彩了。这里提供的修改器应该说比较有趣，甚至可以得到随机的物品。

使用方法：先运行子目录\arabian下的可执行文件trainer.exe，然后运行游戏，在游戏中按F10为得到随机的物品，F11为无限生命，F12为无限魔法。

《哥萨克欧洲战争》所有资源修改器

Cossacks European Wars

说起CDV公司，相信不少玩家对其一定不陌生，他们的处女作《闪击战》（Sudden Strike）在世界范围内都产生了不小的影响，如今乘热打铁，再接再厉推出本作。这个修改器也是相当精彩，所有游戏中的资源全部被可修改。

使用方法：先运行子目录\cossacks下的可执行文件cewtrn.exe，然后运行游戏，在游戏中请按照修改器上详细的提示修改所有的资源。

《闪击战》英文版V1.2升级档

Sudden Strike

这可能是不用我多说的游戏吧，造就了一个新的优秀公司CDV的出现。传说在去年，德国的CDV还是默默无闻甚至面临着倒闭的危险，就是凭着《闪击战》（Sudden Strike）一举成名并成功地打入了美国市场。德国人是很敬业的，他们的升级补丁也是非常严谨，也许当你使用了这个V1.2升级档之后，就会知道游戏的改变将是非常多的。

使用方法：将子目录\ss12下的所有文件复制到游戏的安装目录中，运行可执行文件patch.exe进行升级。

《轩辕伏魔录》V1.02升级档

大宇全新类型的作品《轩辕伏魔录》紧跟着好评如潮的《轩辕剑Ⅲ外传天之痕》而来，结果却并非如事先所想的——转型会遭受众多RPG爱好者的反对，相反，刚在台湾上市一周就带来了五万的销量，看来DOMO小组的实力确实不凡。不过台湾游戏的特色我们还是知道的，那就是游戏推出后紧跟着就会有补丁升级档。《轩辕伏魔录》上市第一天就同时公布了V1.01版升级档，一周之后又公布V1.02版升级档，今天带给大家的就是这个最新的V1.02版升级档。

使用方法：将子目录\xyfm102下的文件复制到游戏的安装目录中覆盖原文件即可。

《燃烧的王国》简体中文汉化文档

Kingdom Under Fire

《燃烧的王国》(Kingdom Under Fire)是韩国游戏走向世界的标志作品，Phantagram在传统游戏类型中加入新的元素，成为了一款结合了即时战略与角色扮演两种类型的佳作。Phantagram自信的宣称，在这两方面他们都模仿了同类游戏中的经典作品，再加入他们自己的设计思想后将其结合，相信游戏性得到了大大的提升。游戏出了几个版本，可惜没有简体中文版，这里提供的就是它的汉化文档。

使用方法：将子目录\pkuf下的\res目录复制到游戏的安装目录中即可。

本期部分补丁收录于《水晶宝合》2001年第4期 本期补丁下载网址：http://game1.zj.cninfo.net

秘技屋

北京 村雨

大游戏猎人Ⅲ
Big Game Hunter Ⅲ

在游戏中同时按下“Ctrl + Enter”，然后输入“footwork”，再按“Ctrl + Enter”进行确认，便可开启作弊模式。

作弊模式开启后，按“Ctrl + Enter”输入下列秘技，再按“Enter”键确定。

coupon：得到1000美元
tonic：生命值全满
cuckoo：时间开/关
destroy：所选的动物消失
thereitis：动物所在位置出现绿色的点
next status：到下一个状态
popup：切换到练习模式
flurry：下雪开/关
sprinkle：下雨开/关
hereiam：显示座标
getthere：转移位置
mytrophy：成功猎杀(视频)
bullseye：视频显示猎杀
offset：更多设定

碰撞球
Dxball

在游戏中按以下键：
Ctrl+F2：粘球宝物
Ctrl+F3：射击宝物
Ctrl+F4：加长宝物（只能加一次）
Ctrl+F1：恢复原状
F5：音乐

滑雪胜地大亨
Ski Resort Tycoon

在游戏中按以下键：
Shift+Ctrl+Alt+S：制造雪/雨
Shift+Ctrl+Alt+X：制造雪崩

燃烧的王国
Kingdom Under Fire

在游戏中按下“Enter”键。如果在即时战略模式下，按“~”键开启秘技功能；若在角色扮演模式下，则按“.”键开启秘技功能：

makemyday：启动密码模式
godblessu：对特定的部队单位恢复HP
amosbemerciful：对特定的部队单位恢复MP
knowledgeispower：加速MP的恢复速度
dayspring：打开地图
sinsimhae：加快生产速度
baegopa：增加资源
hastalavista：消灭特定单位
opensesame：开启上锁的门

西部拓荒
America

在游戏中按下“Enter”键后输入：
gimmemorefirepower：加强火力
goldinmypockets：1000金钱
iwantfastfood：1000食物
icanwineverythingnow：胜利
iwantareallybadguy：玩笑模式
iwantareallystrongher：恢复损伤
woodisverygood：1000食物
icangeteverything：5000食物、木材、金钱及100枪、马
iwantanamericanhero：大卫雕塑

深海争霸
Submarine Titans

在游戏中按下“Enter”键后输入：
fow：显示全图
tech：获得所有科技
energy：获得全部能量
air：获得全部气体
silicon：获得全部硅元素
metal：加1000金属
gold：加1000黄金
corium：加5000毛皮
exiton：加1000黄金, 5000毛皮, 10 000金属

幻想纪元

在游戏一般场景中输入“odinfc”可启动秘技模式。成功的话，画面会出现“Cheat On”提示。若再次输入“odinfc”会关闭秘技模式。

在平时输入：

battleoff：不会遇到战斗
battleon：关闭battleoff
getallitem：取得所有物品
getmagic：学会所有魔法
level#：改变等级（#为任意数字，最高99）
fps：显示游戏速度
pos：显示目前位置
getgold：得到10 000元
小键盘的“*”：抓图
F8：进入战斗
Alt+Enter：全屏幕/视窗模式切换

在战斗中输入：

victory：战斗胜利
akira：战斗失败
frrmagic：魔法全开
hp#：加hp（#为任意数字，最高9999）
mp#：加mp（#为任意数字，最高999）
king：敌人全中情迷术

魔法融合表：

兴奋术：增幅术+催眠术
地震术：土沙术+毁灭术
石化术：岩御术+钢针术
冷风术：旋风术+冰雪术
混乱术：情迷术+旋风术
复活术：恢复术+增幅术
水泡术：旋风术+流水术
焚风术：旋风术+火球术
护壁术：旋风术+土砂术
沙风暴术：重石术+旋风术
陨石术：重石术+次元术
绝对零度术：威力术+增幅术+冰雪术
核融炸裂术：威力术+增幅术+火球术
三元术：电球术+火球术+冰雪术
结晶术：冰雪术+钢针术+增幅术
日月术：重力术+漫步术
日蚀术：重力术+次元术+漫步术
流星雨术：重石术+流水术+次元术
黑暗次元术：毁灭术+次元术
吸魂术：聚魔术+次元术
镰风术：旋风术+钻石术
极升术：恢复术+威力术+增幅术
即死术：增幅术+毁灭术+诅咒术
暖风术：圣光术+旋风术
解除术：恢复术+圣光术
聚光术：圣光术+次元术+水晶术
巨大慧星术：增幅术+火球术+重石术+次元术
雷射术：圣光术+落雷术
水火双龙术：冰雪术+火球术+旋风术+增幅术
究极闪破咒文：侦测术+老化术+圣光术+次元术+真空术+电球术+火球术+冰雪术+重力术+钻石术+重力术+漫步术

霹雳风暴

在检视画面时，同时按“d”、“c”、“t”3个键，就可以看到宝物隐藏的地方。

战斗时，让我方等级高的人故意被敌人打死，再叫我方一人把该敌人解决，就能得到比打其他敌人更多的钱。

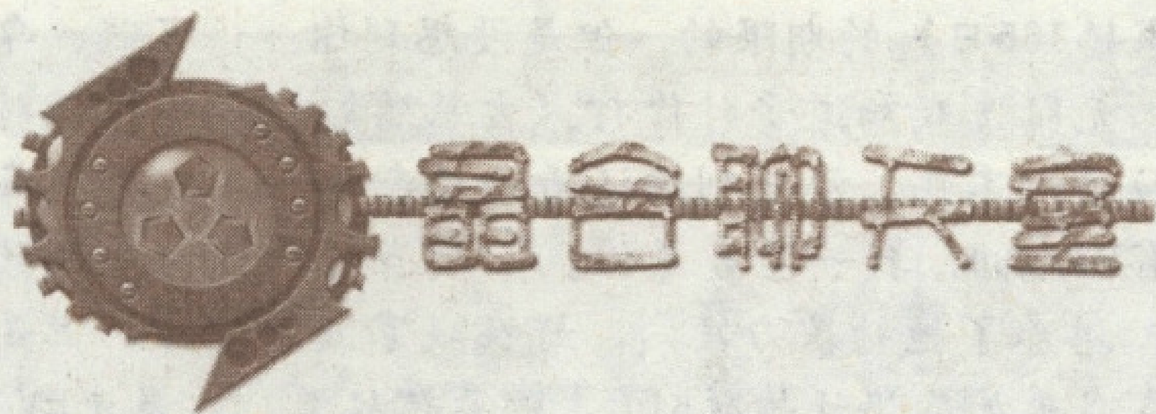
太空帝国Ⅳ
Space Empires IV

扩大银河系规模：

打开游戏安装目录下的\data\settings.txt文件，最上方有文字提示，可对银河系规模作调整，最大值为255个太阳系。其下列出的设置表中，第一项即为最大恒星系统设置，将后面的值修改为你所需要的（默认为100），然后存盘即可。

Email：snowdancer@asiagame.com
Web：http://www.asiagame.com





晶合后院　Magic樱：酷夏买“猫”记

什么鬼天气，才二月天，太阳就这个样子！还是安坐在家中上网吧。听着“猫”叫，思绪飘到了去年酷夏……

千年等一回，我无悔哦……

从我呀呀学语伊始，寻寻觅觅16年。漫长而枯燥的等待，直到今年酷夏的一天——电信局发出通告：从即日起到年底，上网开户免费，新开户信息费半价！

“我说老爸啊……（此处略去威逼利诱26434字）”嘿嘿！君不见吾之口水天上来，奔流到耳不复回。老爸在我“拳头与刀子齐飞，甜言共蜜语一色”的强大攻势下，倒地不支，吐血不止：“咳咳，好吧，给你上网就是了。”VIVA！VIVA！我搂着他，亲吻他……嗯，快掏钱给我买“猫”！

马上连扯带拽，把老爸拉到镇子上一家像模像样的电脑商店里，一进门，张口就说：“老细，买猫！”

老板从《扫雷》中惊醒，微微一怒：“我们这里不是宠物店，没猫卖！”

$#%%$……！连“猫”都不懂，我是不是来到黑店了？连忙改口：“哦，我说的是Modem。”怕他不懂英语，又加上一句：“就是调制解调器。”

老板1秒钟之前绷紧的脸已经松弛下来了，笑吟吟地对我们说：“哦，这边请，这边请！”（奥楚蔑洛夫？）

柜台上“猫”不少，但都是一些前所未闻的杂色品种，将王、创新、帝盟、GVC银梭等名牌都不见其踪影。老爸摸了摸干瘪的腰包，吃吃地笑了。

算了算了，随便挑一只内置的硬猫就OK了。

老爸生怕买回家不会装，把主机也抬过来了，现在想起来，真是一个错误。

老板小心翼翼地拆开机箱，轻盈而又谨慎的样子，就像一个初次学装机的小孩。他找了好久才发现了插槽，但是不管用多大力气也塞不进。看他额上硕大的汗珠，我动了恻隐之心，轻轻地说：“好像插反了……”

然后是安装驱动程序，老板扶着他的900度眼镜，“寻寻觅觅，冷冷清清，凄凄惨惨戚戚”，最后胡乱装上一个软“猫”驱动了事。

南粤的酷夏，使老板汗如雨下，他的衬衫都湿透了。终于，他舒了一口气，用尽全身的力气说：“好了！”马上拨号。一阵撕心裂肺的“猫”叫声（他把扬声器调到最大），令老爸坐立不安。老爸说：“怎么叫得这么厉害？”老板不假思索：“嗯，天气太热，猫出来喘气。”我真佩服他的幽默，就算查理·卓别林转世也不及他。

这时，我的MSI Alarm不失时机地溜出来，提示CPU温度已经到了65℃了（在家里机箱都是开着散热的，我的C366已超到XXX，哈哈），老板随手关掉窗口：“杀毒软件防火墙，没什么大不了的。”

在N次重拨之后，还是没有连接成功。老板颤抖的手握着被汗水浸透的鼠标，在“拨号网络”上点了两下，指着帐号图标上的小钩说：“看，打了一个钩就表示连接上了……”

此时，我再也无法抑制内心的喜悦，捂着肚子，在地上滚来滚去，眼泪鼻涕一涌而出，源源不断。5分钟后，笑够了，笑累了，才从地上爬起来，指着那个小钩说：“这表示默认帐号……”

sesa（做沉思状）：看来做电脑店的老板们需要专业知识的训练，我们应该负起这个责任……

碧落：我才不要给菜鸟科普。

云起：你也菜过。

狂人：而且现在仍然菜！

Walker：喂，那是谁？怎么把电话线往hub上插？

阿飞一脸无辜状：谁让现在的hub和“猫”一个样！

sesa：没知识也要有常识，没常识也要有脑子，看看插座形状就该知道不是一回事（边说边努力地往机器上插新买的内存条，当然是反着拿的）。

网友　Singun

昨天深夜，闲来无事，在网上闲逛。偶入晶合后院，就顺便进去看看，然后，又进了聊天室，可是偌大的房子就我一人。过会，来一叫狂狂的，见面就恶狠狠地问我为什么戴帽子。这时，我才发现，不知什么时候，我头上多了顶帽子，一顶很漂亮的帽子，戴在我的头上，真是“好帽帅哥戴，帅毙又酷呆！”可是，我才陶醉了两分钟，狂狂就把我的帽子抢走了，真让我莫名其妙！哪位是晶合后院的大掌柜？告诉我究竟是怎么回事？

原则上戴帽子的就是网管啊！这事估计……得问狂人或者云起。

狂人（一脸无辜状）：不是我，我当时在陪MM聊天……

云起：也不是我。

ken：难道是我？！

众人：你有那个本事吗？



读者 007killer：血泪控诉

法官：本庭正式受理007killer控告《大众软件》破坏其与女友关系，造成原告精神和肉体遭受严重伤害一案。现在开庭，控方律师可以盘问原告。

控方律师：007killer先生，请你陈述一下案情。

007killer（略带哭腔）：是这样，今年1月28号，春节的喜气尚未散尽，可是……都是他（手指向大软老编），害得我家破人亡（背景音乐：二泉映月）。007killer目光呆滞地唱起改编的《都是大软（月亮？）惹的祸》……我比窦娥还冤哪！

控方律师：007killer先生，请你控制你的情绪，详细地说一下到底发生了什么事。

007killer（泪水如滔滔江水源源不绝）：那天，我看到《大众软件》第3期，毫不犹豫掏钱买了下来，没想到这令我痛不欲生。我……我要控诉……

法官（敲槌子）：肃静，肃静，请原告控制自己的情绪。

007killer：我于是回到家，兴高采烈地看下去。这时有人按门铃，我开门一看是我女朋友Mary，我当然请她进来坐。聊了一会儿，我问她要不要咖啡，她说要，于是我就起身给她冲咖啡。当我回来的时候，看见她的脸《杀气冲天》，宛若《暗黑破坏神》，我知道遇上了《生化危机》，正处于《生死之间》，但是我不知道发生了什么事情。

控方律师：后来发生了什么事？

007killer：她拿出那本《大众软件》，面露杀气地说道："你想要它吗？想要的话就跟我说嘛，你不说我怎么知道你想要呢？虽然你很有诚意地看着我，可是你还是要说你想要的。你不是真的想要吧，你难道真的想要？"于是我傻呆呆地回答说"想要。"突然间，《风云》色变，她抬起一只手，打了我一巴掌，说道："下流！"然后把杂志扔给我，这时候我才看见杂志封面上的三点女郎！

控方律师：然后又怎样？

007killer：我被吓得只剩下《半条命》，知道大事不妙。我对她说："我可以解释的，我不知道封面……。"她打断我说："我本来要给你《求婚365日》的期限的，但是没想到你……下贱、卑鄙、无耻，我知道平时你打《古墓丽影》之类时就对劳拉居心不良，没想到你还看色情杂志……如果现在我有Railgun，我一定轰爆你。"我当时很后悔让她玩Quake培养了她的暴力倾向，好在我家没有枪支，但是现在我更加后悔让她玩KOF。她举起双拳，以暴走EVA和疯狂八神的表情扑过来……我被痛扁一顿后再醒来时，她已不知去向，桌上留下了一张条子："自己玩《心跳回忆》追女朋友去吧！"

（说到此处原告泪水如黄河泛滥，大坝决口）我失恋了！

控方律师：大家可以看到，我的当事人原本是有大好前途的有为青年，但是却因为《大众软件》的封面改变了他的命运。先遭殴打然后失恋，身心受到极大伤害。所以我恳请各位法官和陪审员，判大软破坏婚姻以及间接对我的当事人造成肉体和精神伤害罪名成立。

法官：那么你的诉讼请求呢？

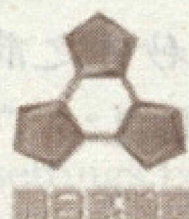
控方律师：1.要求大软对我的当事人公开道歉；2.赔偿经济损失，包括被Mary毁坏的私人物件，当事人的医药费、交通费、律师费、诉讼费；3.赔偿精神损失费100 000元整；4.在《大众软件》的彩页中拨出一页，整版刊登我的当事人的征婚广告。同时《大众软件》开通专门热线，以方便全国各地的MM与我的当事人联系，直到我的当事人找到理想的人生伴侣或与Mary破镜重圆为止。

法官：辩方律师请辩护。

……

（本故事纯属虚构，如有雷同绝非巧合。）

晶合实验室　Sesa



本期幸运读者

北京 麦嘉怡	云南 许 婕	河 北 王洪伟
四川 蔺雪松	贵州 张 毅	黑龙江 伊长宇
海南 王铖宇	江西 陈 纤	
湖北 李然光	山东 刘晓君	

以上读者将获得由**北京金洪恩电脑有限公司**提供的**《McAfee杀毒之星+洪恩毒盾》**一套。

榜主随笔

闲人之家

不来不知道，大软真奇妙。进入大软短短两个月，我大开眼界，这里可谓"人才济济"：潇洒多情的碧落比谁都贫、文武兼备的云起比谁都乐，深藏不露的Ken比谁都酷、绅士风范的阿飞比谁都狠（当然只是逼稿的时候）、活泼伶俐的水孩儿比谁都可爱……咳、咳！暂说到这里吧，身边已经有若干双恶狠狠的眼睛瞪着我，若干双爪子欲扼咽喉灭口……

不知是幸运还是不幸，作为新人的我，竟然这么快就被阿飞"点将"写起了榜评。记得那日，有名的"饭票商"阿飞忽发善心请水孩儿共进午餐。正当水孩儿对那碗可口的牛肉拉面赞不绝口的时候，阿飞说："这期榜评你来写吧！"

一脸的狡诈。

"榜评为何东东？"一脸的迷茫。

"……Faint……去翻翻以往的杂志吧，看看就懂了。"多么耐心的阿飞。

555，可怜的水孩儿、好凶的阿飞。你们都看到了吧？此人表面上和善得很，但在大软最恐怖的事情莫过于阿飞用他那双牛眼睛盯住你催稿。

好吧好吧，识时务者为俊杰，在我还没有找到躲避阿飞的更好方法之前，我这就写。

水孩儿想啊想啊，想得脑浆流了一地……（别怕啊，其实是想得精神有点恍惚，把邻桌司马平安的早餐豆浆给碰翻了，嘻嘻。）

"天下风云出我辈，一入江湖岁月摧。"可惜纵观这期榜单，并没有看到风云变幻的壮观景象。软件排行不比流行歌曲榜，总是人们必备的那几个软件排来排去。您瞧："文成武德，一统江湖。日出东方，唯我不败！"能出此狂言的非OICQ莫属。连续多周高居前线的腾讯OICQ自然要得意，尤其前段时间腾讯OICQ开始不支持一些老版本后，新版OICQ的下载量急剧上升，新版OICQ对于以前的一些Bug做了修正，使用起来更加快捷稳定。而FoxMail也是用户们较常用的工具，其最大特点是对中文的支持相当出色，还可以将信件从GB中文转换成BIG5或BIG5转换为GB进行发送，如果您有好朋友在港台地区，这一功能非常适合您。它支持多个帐号同时收发信件，充分利用网络的带宽。其信件编辑消息框中增加了出错信息的帐号名，以及"收取所有"、"发送所有"、"更改账户"等多个工具按钮，重新设计了跨账户的邮件移动，附件可直接拖到文件夹中等多种改进……呵呵，因为我也使用FoxMail，才会对它的功能如数家珍。至于下载排行榜……（水孩儿天真无邪的目光斜斜瞪了Fate和乱马两位顾问一眼。）

正做记录的乱马第一次来，急忙停键接口："首先看一下排在第15位的Windows优化大师。我们可以通过它检测系统的一些硬件和软件信息，如CPU信息、内存信息等。也可以通过它了解和监测您的计算机的一些实时信息，包括核心、硬盘、Internet、其它设备等。还可以用它来检查注册表的完整性、注册表3个分支的情况、V×D文件合法性、帮助文件的合法性、DLL文件的有效性、磁盘文件错误等等，检查完后还会列出检查结果，并提供对某一项错误修复或全部修复的功能（水孩儿故作内行般插话：总之是好处多多，不用可惜啦！）。

没有了阿飞，Fate心情大好，不急不慢，等乱马说完了，才悠然道："排在第13的是一款CPU降温软件KCPUCooler，它可以在没有应用程序运行时将CPU挂起，从而有效地节省能量并降低CPU温度，延长其寿命，非常适合那些被超了频的CPU。

排在第11的是一款功能强大的媒体播放软件Media Jukebox，它不仅让你播放超过20种类型的声音和视频文件，还能从CD上剥离音轨并拷贝到各种压缩格式里，诸如MP3或者WMA。另外它还具有在CD－R/RW驱动器上刻录声音CD、格式转换等其它多种优秀特性。还有系统检测软件Motherboard Monitor……"（以下省略Fate唠叨200字。）

"你们在干嘛？"Fate忽然良心发现，住口低头。

乱马捂住张大的嘴巴："没……没有什么啊！"

水孩儿擦擦额头的冷汗："做了个恶梦。"

"啊，那你们刚才怎么记录我的讲稿的？"

"盲打嘛！"

Fate晕倒在地，为什么受伤的总是我……

晶合实验室 水孩儿
特邀顾问 Fate（电脑之家）
乱马（世纪软件园）



热门软件排行榜 Top 20

本期选票在90页　欢迎大家投票

名称	版本号	名次	票数	名次升降
OICQ	2000	1	1083	○
NetAnts	V1.23	2	560	○
金山毒霸	2001.01.12	3	498	○
Magicwin98	V1.3f	4	428	○
金山快译	2000	5	318	↑
金山游侠	Ⅱ	6	311	○
FPE	2000	7	302	↑
东方快车	3000	8	298	↑
KV3000	G	9	282	↑
Internet Explorer	V5.5	10	265	↓
Office	2000	11	255	↑
网际快车FlashGet	V0.95	12	247	↑
金山词霸.net	2001	13	227	↓
Photoshop	V6.0	14	220	↓
东方不败	Ⅲ	15	212	↑
MagicSet	V3.4	16	211	↓
FoxMail	V3.11 Build 0108	17	197	↓
瑞星	2001	18	150	↑
WPS	2000	19	126	↓
KILL	V21.10	20	84	○

经典软件名人堂

软件名称	版本号
WinZip	V8.0
ACDSee	V3.1
Winamp	V2.72
超级解霸	2000

热门软件下载排行榜

本月名次	软件名称	下载次数
1	OICQ 2000 Build 0115	13884
2	FoxMail V3.11 Build 0108	12333
3	NetAnts V1.23	11858
4	CuteFTP V4.2.3 Build 2.14.1	11841
5	WinZip 8.0 Final	11376
6	RealPlayer 8 Basic Complete	10264
7	ACDSee V3.1 SR-1up	9992
8	网际快车FlashGet(JetCar) 0.95	9027
9	RegCleaner 4.0.0.755	8309
10	金山毒霸升级版	7528

本榜由本刊和电脑之家（www.pchome.net）、世纪软件园网（www.CNdownload.Net）联合推出。

古墓丽影历代记

TOMB RAIDER CHRONICLES

劳拉生死不明，一切就此结束？

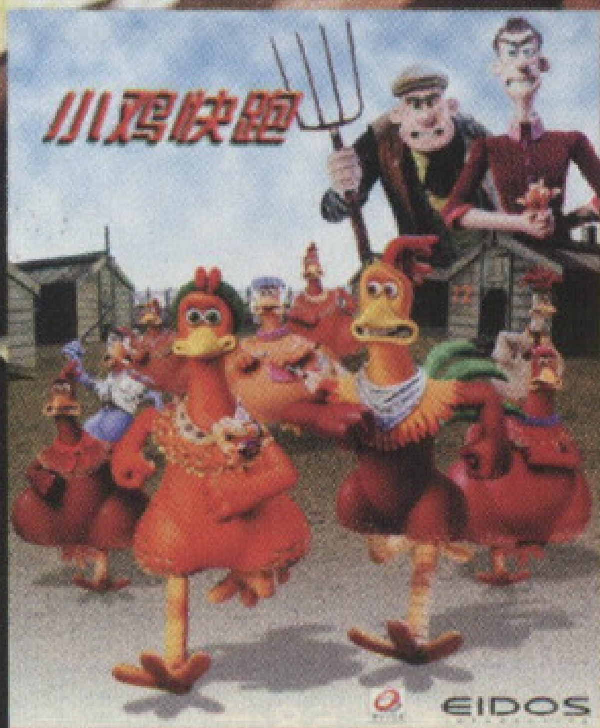
"古墓丽影"经典引擎的最后演出

全面回顾劳拉的探险历程，揭示鲜为人知的惊险之旅。

更丰富的武器组合方案，新增了狙击步枪、抓钩枪和氯仿。

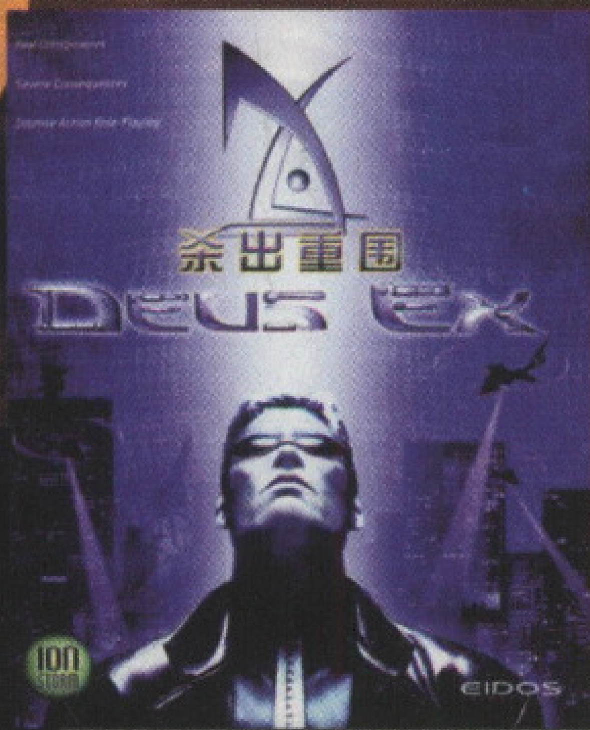
PC版独有的官方关卡编辑器，还可以享受到世界各地的骨灰级玩家自己编制的关卡！

48元/2CD



48元

快来帮助小鸡们逃离邪恶的农场吧！



48元

开放式第一人称角色扮演游戏的典范之作



48元

带你闯入刺客的神秘世界
体验真实残酷的死亡之旅

要目

2001年第06期 总第95期

彩票软件你我他

眼下各地的体育彩票可说是盛行于世，大家重在参与，都在为我国体育事业的发展贡献一份爱心，当然能够幸运地成为百万富翁也是很多人的梦想。伴随着北京申办2008年奥运会的矫健步伐，各种体育彩票软件也开始了急行军。不过，请大家一定要摆正心态……

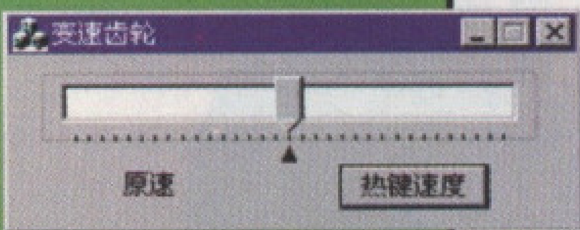
22



2001年第一季度装机指南

转眼间新的世纪到来了，DIY市场依然火爆，PC配件的大幅度降价无疑是一剂强心针。这里，我们为大家准备了配置由低至高的3款DIY精品，希望能对大家选购产品有一定的帮助。

37



“变速齿轮”给在线游戏带来了什么？

你厌倦了电脑游戏低能的智商了么？那你玩过网络游戏么？你未曾对和真人较量感到兴奋和期待么？但是如果你从今天才开始接触网络游戏，你搞不好会受到伤害，因为在网络游戏里，有人跑得比你快，开枪比你快，恢复体力比你快……这是为什么？

107

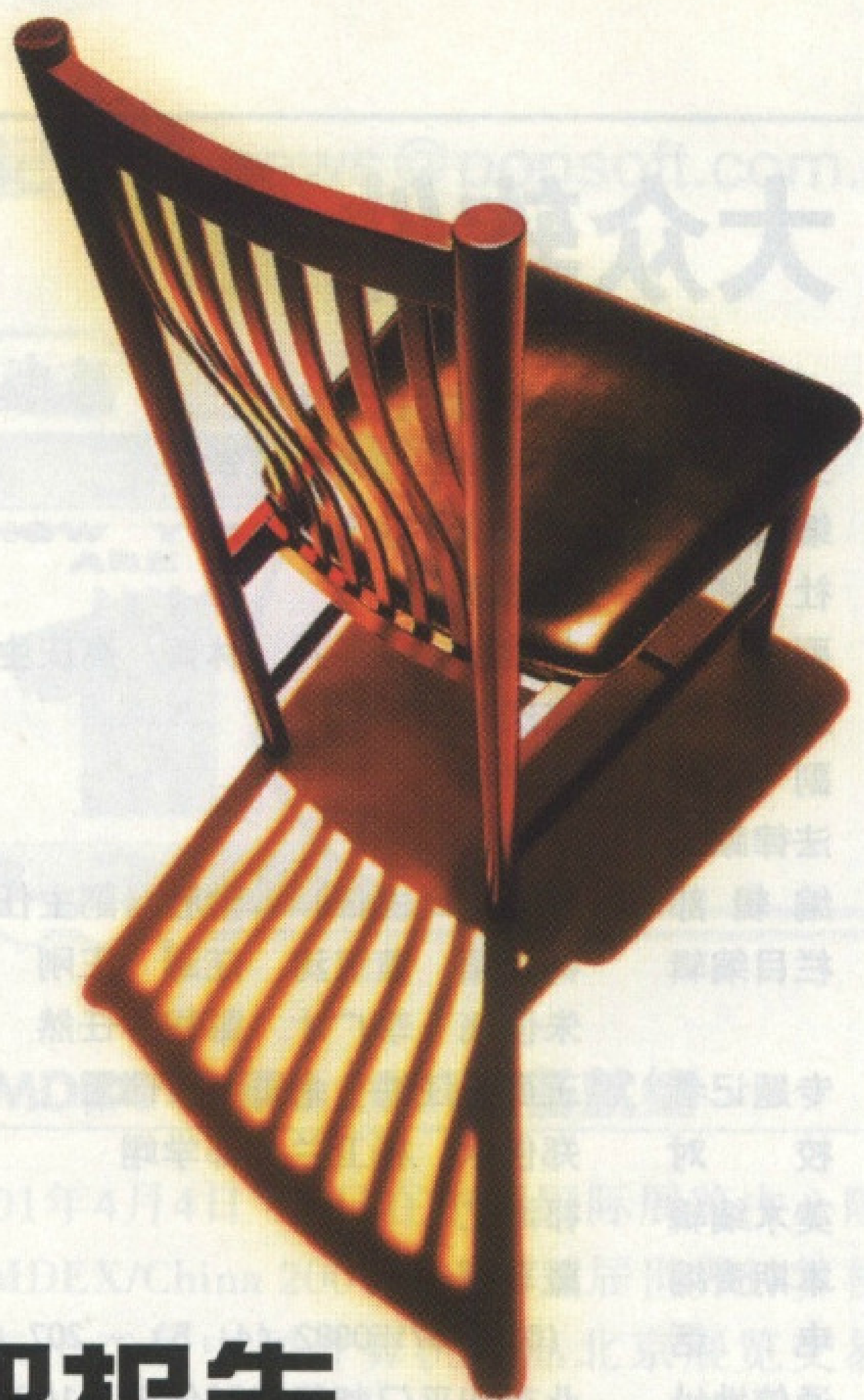
北欧神话

“用你的剑，用你的热血，用你的生命，保卫神符！”耳边仍然回荡着昨天洗礼仪式上牧师那亢奋的喃喃声，眼前是生活了18年的熟悉的村庄，祖先流传下来的奥丁神符在今天看起来似乎不太一样了。崇敬？当然，但感觉中多了一份使命、一份责任……



139

目录



编辑部报告

经过一个大雪纷飞的冬天之后，我的心情似乎有所复苏。2000年的冬天特别冷，好像要把一个世纪凝聚的寒冷在一个冬天内释放。据电台的报道（我通常不看电视），这个冬天是北京近几十年内最冷的一个，冷得我厌倦了说话，即便是午间休息，也只是沉默地凝视着院内的积雪。这几天逐渐的回暖，告示我们世间还有春天存在。

有人预言说2001年的夏天将是一个冷夏，其结果是导致空调器厂家的纷纷倒闭。我忘了他是一个气象台工作人员或者是空调业评论家，就前段时间我看了大量小说杂记类文字的行状分析，预言者极有可能是一个愤怒的文字工作者。但是就目前网络游戏的势头来看，我很难同意“冷夏”这一观点。

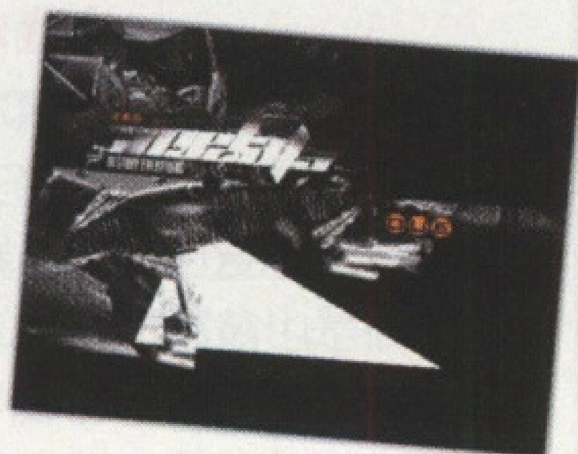
在1999年中和2000年初，我们就在呼唤着网络游戏快点到来，当然这儿提及的网络游戏的含义比较狭窄，暂不包含早已有的局域网对战类和搬到网上的传统棋牌类游戏。如今它不仅真的来了，还呼啦啦来了一大堆。首批进入市场的《万王之王》、《网络三国》已是上个世纪的往事，《石器时代》已成为编辑部最热门游戏，娱乐篇的编辑们已经把攻略本也做得差不多了。我知道，一旦他们打算做攻略本，那多半已经玩入迷了，就像以前出的《英雄无敌Ⅲ》、《网络创世纪》的攻略本都是这么诞生的。再加上《黑暗之光》、《龙族》、《千年》、《第四世界》、《三国世纪》等等已上市、即将上市和传说中今年一定上市的网络游戏，其总量已经确认会超过10款。这是广大游戏玩家的福音，也是纷纷杀入网络游戏市场的各路商家的不幸。

我只是有点担心这个“热夏”，是不是有点过份的热，就像刚过去的这个冬天，冷得让人厌倦。大规模的抢滩可能会在众厂商的市场拓展攻势下扩大整个网络游戏市场的容量，让单机游戏的庞大用户群在强大吸力下集结转入网络游戏；也可能因为网络资费过高而导致单机游戏用户没有能力迈过这道门槛，让诸家厂商在一个有限的市场内拚抢资源，最终定有50%以上的铩羽而归，这样的打击对于初次涉入游戏行业的厂商来说往往是致命的。也许是过虑，但在这儿，我还是要说，网络游戏你慢些来，你慢些来。

网络游戏可以慢些来，但推广全民上网的工作一刻也不能停止，等我们把全民上网工作落实了，网络游戏就可以大干快上了呀！如果可能，我都想把《大众软件》的宣传语改成“全民上网！全民游戏！”（呵呵，纯属玩笑）这不，本年度增刊工作小组悄然成立，他们的策划案也出来了，基本目标就是要在全国范围内掀起一场轰轰烈烈的全民上网运动。【你是《大众软件》读者？你还没上网？不行！（一把拽住，差点把人袖子撕破）你跟我来……（走到某书摊，指着一本书），你买！】这是他们策划的电视广告片断，由于电视广告费用太高，社里没批。然后，还需要透露的是，这本2001年增刊的副标题居然是《增刊·NET》。是啊，微软·NET了，金山软件·NET了，咱大软也·NET喽！关于此书的适应人群，阅读方法以及阅读频率请关注本刊近期广告！

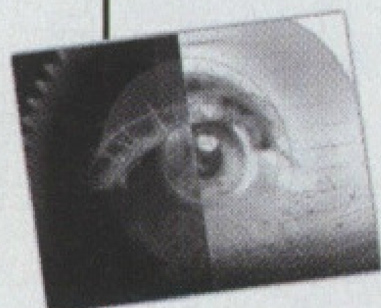
黑暗@POPSOFT.COM

目录















大众软件

主管单位 中国科学技术协会

主办单位 中国科学技术情报学会

编辑出版 大众软件杂志社

社　　长 关家麟

副 社 长 刘贫和（常务） 林菁 高庆生

主　　编 高庆生

副 主 编 裘聿纲

法律顾问 陆智敏

编 辑 部 裘聿纲（主任） 常胜（副主任）

栏目编辑 杨文韬 董汉涛 汪澎 王刚 尹珩 朱俊飞 李广才 彭程 任然

专题记者 王晨 汪铁 余蕾 贾瑞雪

校　　对 郑佛水 杨卫兰 邵学翊

美术编辑 祁津忆

本期责编 戴军辉

电　　话 (010) 67150982（4、5）- 207（娱乐组）、208（应用组）

通信地址 北京和平门邮局3056信箱（100051）

广 告 部 李诚（主任） 李怀颖 苏靖 蔡蕊

电　　话 (010) 67150982（4、5）- 203

传　　真 (010) 67150983

发 行 部 陈志刚（主任） 闫海娟 韩灵合

电　　话 (010) 67173550

传　　真 (010) 67150881

读者服务部 晶合时代软件技术公司 张友利（总经理）

电　　话 (010) 82634093

邮购中心 北京海淀区苏州街邮局045信箱（100089）

电　　话 (010) 82634107、82634092

美术排版 晶合虹彩多媒体软件制作公司

平面设计师 周延斌 林静 黄莺

印　　刷 中国煤炭工业出版社印刷厂
中国建筑工业出版社印刷厂
深圳利丰雅高印刷有限公司

刊　　号 ISSN 1007-0060
CN11-3751/TN

邮发代号 《大众软件》（82-726）
《大众软件CD》（82-727）

国内发行 北京报刊发行局

订　　阅 全国各地邮局

国外发行 中国国际图书贸易总公司（北京399信箱）

国外发行代号 6209M

广告许可证 京崇工商广字第0036号

出版日期 2001年3月16日

零 售 价 人民币6.50元/港币13.00元/美元4.66元



ANCIENT CONQUEST 古代争霸战

惊喜价：38

THE GOLDEN FLEECE

上市时间：2001年3月
游戏类型：即时战略
制作公司：GREMLIN
国内发行：晶合互动
版本：简体中文版

唯一一款完全围绕海战而开发的即时战略游戏，发展建设你强大的海军。
众多的船体，12种魔法，让你完全投入激烈的海战。
共14个战役，40个任务，让你彻夜不眠。

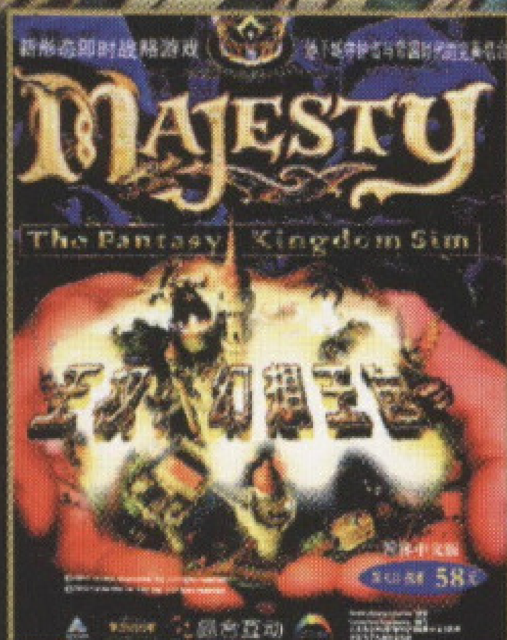
晶合互动
JH Interactive Multimedia Software Co., Ltd

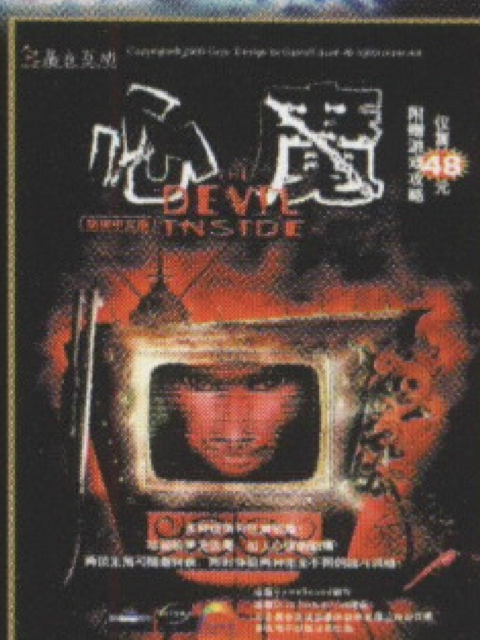
北京晶合互动多媒体软件有限公司
通信地址：中国北京海淀区苏州街邮局89-045信箱
邮编：100089
电话：010－82635558 传真：010-82634615
电子函件 chanpin@popsoft.com.cn

分销电话：010-82634097、82634089
传真：010-82634088

邮购中心
邮购地址：北京海淀区苏州街邮局045信箱
邮编：100089
电话：010-82634092、82634107

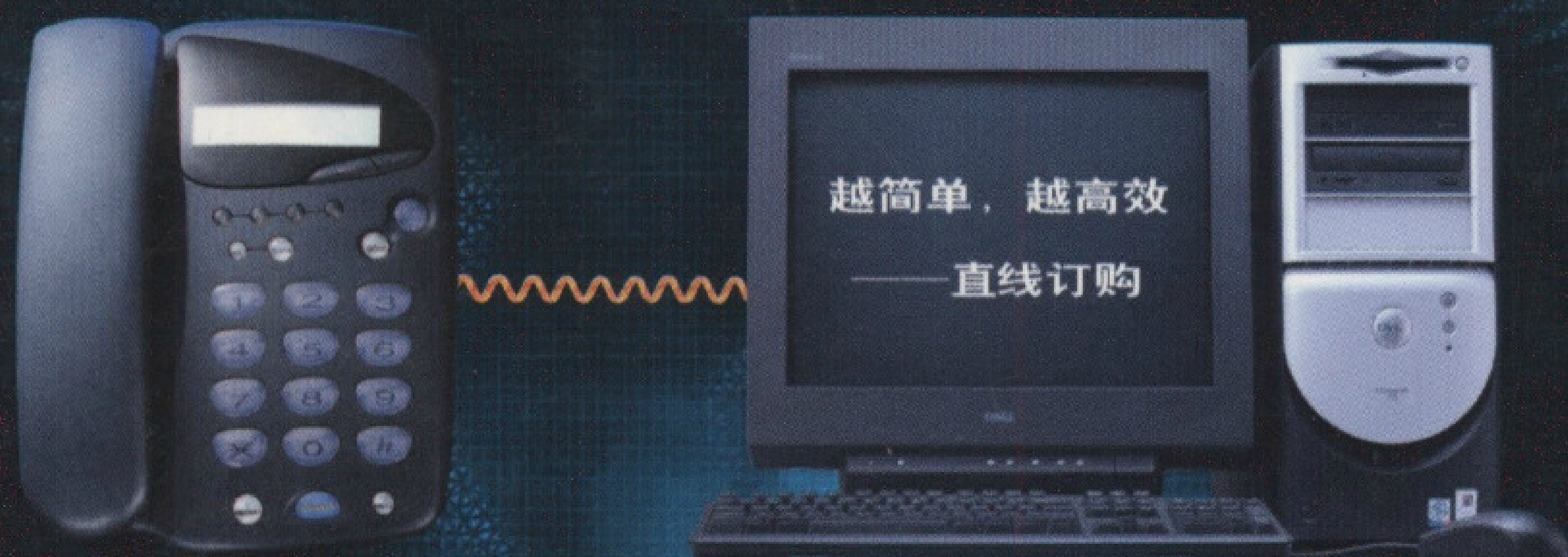
Gremlin EVSoft 地球村 ELLIPSE STUDIOS





简体中文版 48元
上市热卖中
全彩说明书附赠游戏攻略
◆ 另类《生化危机》
- 多种视角可任意切换！
- 华丽的声光效果。
- 扣人心弦的剧情！
- 两位主角可随意转换，同时体验两种完全不同的战斗风格！

晶合软件销售连锁组织总承销、大众软件邮购中心办理邮购 全国各地大众(晶合)软件销售连锁组织、软件专卖店及书亭有售。



当近代企业将营销变得越来越复杂时，我们发现：如果有一种方式，使买方和卖方直接相遇，就会使双方效率更高，成本更低。于是，我们通过简捷的信息传递方式——电话，利用人性的经营态度——按需配置，实现了一个理念上的革命性突破。

所以如今，无论你是对配置有一个肯定的估计，还是对预算有一个精密的要求，都可通过您的需求和我们的速度间的紧密结合，实现效率的极大化和服务的针对性，让企业能量得到彻底发挥。

为更好地向您提供支持，我们现将销售专线时间延长。商业用户及个人用户请于周一至周五8:30－18:30，周六9:00－15:00拨打戴尔计算机(中国)有限公司免费销售专线，或访问戴尔中国网站：

www.dell.com.cn

DELL DIMENSION™ L700台式机，英特尔® 赛扬™处理器700MHz

- 64MB 100MHz SDRAM内存
- 10GB[1]硬盘
- Intel® 3D Direct AGP图形加速卡（可达到11MB动态显存技术）
- 48倍速最大CD-ROM
- 预装 Microsoft® Windows® Millennium Edition
- Norton Anti-Virus 2000
- 鼠标及键盘／3.5英寸软盘驱动器
- 1年有限保修(第2个工作日上门服务)*

此价格不包含显示器
数量有限售完为止

标准配置价
人民币 4,888
某些地区需另加运费人民币378元
E-VALUE 配置代码：B240306-810344

3月5至3月30日期间，购买此款台式机，另加人民币288元，即可获得多媒体系统优惠大礼包：• Harmon Kardon Stereo 音箱；• Creative Labs SoundBlaster 64Voice PCI声卡；• 升级至第2年和第3年第2个工作日上门服务。另加人民币688元，即可获得商用系统优惠大礼包：• 升级至第2年和第3年第2个工作日上门服务；• 10/100网卡；• 可升级至20GB[1]硬盘。另加人民币998元，即可获得15英寸彩色显示器。另加人民币548元，即可升级至第2年和第3年下一个工作日上门服务。以上多媒体、商用系统优惠大礼包可任选其一。

DELL DIMENSION™ 4100台式机，英特尔® 奔腾® III处理器800MHz

- 64MB 133MHz SDRAM内存
- 10GB[1]硬盘
- 16MB ATI RAGE 128Pro 4X AGP图形加速卡
- Creative Labs SoundBlaster 64Voice PCI声卡
- 48倍速最大CD-ROM
- Harmon Kardon Stereo 音箱
- 15英寸彩色显示器
- 预装 Microsoft® Windows® Millennium Edition
- Norton Anti-Virus 2000
- 鼠标及键盘／3.5英寸软盘驱动器
- 3年有限保修(1年下1工作日上门服务)*

标准配置价
人民币 7,988
某些地区需另加运费人民币378元
E-VALUE 配置代码：B240308Y-810344

3月5至3月30日期间，购买此款台式机，另加人民币688元，即可获得商用系统优惠大礼包：• 升级至第2年和第3年第2个工作日上门服务；• 可获赠额外的64MB SDRAM内存；• 10/100网卡。另加人民币999元，即可获得Hewlett Packard DeskJet 840C打印机。另加人民币468元，即可升级至17英寸彩色显示器。另加人民币548元，即可升级至第2年和第3年下一个工作日上门服务。

DELL DIMENSION™ 4100台式机，英特尔® 奔腾® III处理器866MHz

- 64MB 133MHz SDRAM内存
- 10GB[1]硬盘
- 16MB ATI RAGE 128Pro 4X AGP图形加速卡
- 48倍速最大CD-ROM
- 15英寸彩色显示器
- 预装 Microsoft® Windows® Millennium Edition
- Norton Anti-Virus 2000
- 鼠标及键盘／3.5英寸软盘驱动器
- 3年有限保修（1年下1工作日上门服务）*

标准配置价
人民币 8,988
某些地区需另加运费人民币378元
E-VALUE 配置代码：B240308-810344

3月5至3月30日期间，购买此款台式机，可免费获得Hewlett Packard DeskJet 640C打印机，或可获得节省人民币488元的优惠，或另加人民币188元，可升级至16倍速DVD-ROM。另加人民币688元，下列多媒体、商用系统优惠大礼包即可任选其一：多媒体系统优惠大礼包：• Harmon Kardon Stereo 音箱；• Creative Labs SoundBlaster 64Voice PCI声卡• 56K调制解调器。商用系统优惠大礼包：• 升级至第2年和第3年第2个工作日上门服务；• 可获赠额外的64MB SDRAM内存；• 10/100网卡。另加人民币548元，即可升级至第2年和第3年下一个工作日上门服务。另加人民币388元，即可升级至英特尔® 奔腾® III处理器1GHz

全新DELL DIMENSION™ 8100台式机，英特尔® 奔腾® 4 处理器1.3GHz

- 128MB RDRAM内存／10GB[1]硬盘
- 32MB Nvidia GeForce2 MX AGP图形加速卡
- Creative Labs SoundBlaster 64Voice PCI 声卡
- 集成3Com® 10/100 Ethernet控制器
- 48倍速最大CD-ROM
- Harmon Kardon Stereo 音箱
- 17英寸彩色显示器
- 预装 Microsoft® Windows® Millennium Edition
- Norton Anti-Virus 2000
- 鼠标及键盘／3.5英寸软盘驱动器
- 3年有限保修(1年下1工作日上门服务)*

标准配置价
人民币 13,688
某些地区需另加运费人民币378元
E-VALUE 配置代码：B240313-810344

3月5至3月30日期间，购买此款台式机，可免费获得Hewlett Packard DeskJet 640C打印机，或可获得节省人民币488元的优惠，或免费升级至第2年和第3年下一个工作日上门服务。或另加人民币188元，可升级至16倍速DVD-ROM，另加人民币999元，即可获得Hewlett Packard DeskJet 840C打印机，另加人民币939元，即可获得Hewlett Packard SCANJET 3300C 扫描仪，另加人民币548元，即可升级至第2年和第3年下一个工作日上门服务。

DELL DIMENSION™ XPS B台式机，英特尔® 奔腾® III处理器866MHz (多媒体系统)

- 128MB RDRAM内存／10GB[1]硬盘
- 16MB ATI RAGE 128Pro 4X AGP图形加速卡
- SoundBlaster Live! Value 576Voice PCI 声卡
- 48倍速最大CD-ROM
- Harmon Kardon Stereo 音箱
- 15英寸彩色显示器
- 预装 Microsoft® Windows® Millennium Edition
- Norton Anti-Virus 2000
- 56K／V.90 Telephony 调制解调器
- 鼠标及键盘／3.5英寸软盘驱动器
- 3年有限保修(第1年上门服务)*

标准配置价
人民币 9,988
某些地区需另加运费人民币378元
E-VALUE 配置代码：B240310-810344

DELL INSPIRON™ 4000 笔记本电脑，英特尔® 赛扬™ 处理器600MHz

- 64MB SDRAM内存
- 5.0GB[1]硬盘
- 带有2X AGP的8MB ATI RAGE Mobility-128™ 3D图形加速卡
- 带有Wavetable 3D Positional声卡
- 24倍速CD-ROM
- 14.1英寸彩色XGA TFT显示屏
- 预装 Microsoft® Windows® Millennium Edition
- 3.5英寸软盘驱动器
- 1年有限保修(1年下1工作日上门服务)*

标准配置价
人民币 13,988
某些地区需另加运费人民币301元
E-VALUE 配置代码：B540314Z-810344

3月5至3月16日期间，购买此款笔记本电脑即可免费升级至DVD-ROM或可免费获赠额外的64MB内存。3月17至3月30日期间，购买此款笔记本电脑即可免费升级至DVD-ROM或可获得节省人民币688元的优惠。



4种彩色外壳可供选购

DELL INSPIRON™ 8000 笔记本电脑，英特尔® 奔腾® III处理器700MHz

- 64MB SDRAM内存
- 5.0GB[1]硬盘
- 带有4X AGP的8MB ATI Mobility M4™ 3D图形加速卡
- 带有Wavetable 3D Positional Harmon Kardon® 声卡
- 24倍速CD-ROM
- 14.1英寸彩色Super XGA+TFT显示屏
- 预装 Microsoft® Windows® Millennium Edition
- 3.5英寸软盘驱动器
- 3年有限保修(1年下1工作日上门服务，国际服务)*

标准配置价
人民币 17,988
某些地区需另加运费人民币301元
E-VALUE 配置代码：B540318Z-810344

3月5至3月16日期间，购买此款笔记本电脑即可免费升级至DVD-ROM或可免费获赠额外的64MB内存。3月17至3月30日期间，购买此款笔记本电脑即可免费升级至DVD-ROM或可获得节省人民币688元的优惠。

全新上市

DELLWARE™ 提供优质组件，轻松满足需求

★另加APC浪涌保护插座（PER5-CH），加收：人民币225元
★另加APC不间断电源系列(BK500VA)，加收：人民币499元
★另加惠普喷墨打印机(DeskJet 840C)，加收：人民币1,420元
★另加惠普激光打印机(LaserJet 6L Gold)，加收：人民币3,199元
★另加3COM 56K Lan调制解调器，加收：人民币3,179元
★另加3COM 8口（10M/100M）集线器，加收：人民币2,299元
★另加罗技无线旋貂，加收：人民币590元
★另加罗技简报旋貂(无线)，加收：人民币879元
★另加3M标准型17"视保屏，加收：人民币490元
★另加3M笔记本专用防窥型视保屏13.3"/14.1"，加收：人民币815/850元
★另加Targus多功能手提电脑电子防盗锁，加收：人民币390元

DELLWARE™ 所提供的产品，只随戴尔™计算机产品同时销售（其他大量选择，欢迎致电垂询）

声明：每个优惠不可与其他优惠共同使用，并只限于中国大陆的系统。

商业用户及个人用户请于周一至周五 8:30—18:30，周六 9:00—15:00拨打戴尔中国免费销售专线
包括Windows® 98第二版——大众喜爱的家用操作系统　　戴尔推荐商用系统使用Windows® 2000 professional



戴尔网络商店提供更多产品信息及更便捷购买方式 **www.dell.com.cn**

免费电话订购	未开通800地区请拨打收费电话
800-858-2229	**0592-818-1868**

价格、规格说明及产品供应状况随时更改，恕不另行通知。DELL、Dell标志、DELL DIMENSION、DELL INSPIRON及E-VALUE均为戴尔电脑公司的商标。Intel、Intel Inside标志和Pentium是Intel公司的注册商标。Celeron是Intel公司的商标。Microsoft、Windows及Windows NT为微软公司的注册商标。此文中提及的其它商标及商号名称是指拥有该商标及名称的机构或其产品。戴尔电脑公司及戴尔计算机(中国)有限公司并无拥有其它商标及商品名称的权利。[1]关于硬盘，GB是指十亿个字节，实际容量会因不同操作环境而变化。戴尔电脑公司及戴尔计算机(中国)有限公司不负责印刷及摄影上的错误。广告图文中所示规格配备仅为部分选择。如欲了解戴尔计算机(中国)有限公司提供的有限保修细节，请致函以下地址：戴尔计算机(中国)有限公司戴尔直销部 中国厦门集美北部工业区，中航技9号厂房，邮政编码：361021。*现场服务由戴尔中国授权的服务机构提供，但不适用某些偏远地区。在电话技术支持后，如有进一步需要，会有技术人员上门服务。**终身免费技术支持是指产品终身寿命。2001年戴尔电脑公司版权所有，并拥与此有关的所有权利。



邮发代号：82-726
零售价 ¥：6.50元
ISSN1007-0060
刊号：CN11-3751/TN